ES UNA PUBLICACION PARA USUARIOS DE

# ACCION AMSTRAD

CPC
PCW
PC

DE USUARIOS A USUARIOS

375 pts. (Inc. IVA)

NO ES UNA REVISTA OFICIAL AMSTRAD

AÑO I - NUM. 5 - 1987

## PCW

BLAGGER
EL CUARTO PROTOCOLO
GUARDIAN
NEWSDESK

## BRIDE OF FRANKENSTEIN

¡¡LOS POKES Y EL MAPA!!

## WONDER BOY

*¡¡POKES Y MAPA!!*

LOS POKES DE RENEGADE, SLAP FIGHT, LEVIATHAN Y MUCHOS MAS.

SONIMAG 87

Y ADEMAS: CHAMPIONSHIP WATERSKIING, STOP BALL, QUARTET, THE ADVANCED OCP ART STUDIO, INDIANA JONES, ROAD RUNNER, ACADEMY, TRIO, CONTACTOS...

**Director**
Julián Calero

**Jefe de Redacción**
Mónica Amaro

**Redacción**
Angel Hernández
Javier Calleja
Concepción G. Otero

**Jefe de Publicidad**
Begoña Gómez

**Fotografía**
JULBE

**Colaboradores**
Paco Salinas
Felipe Arrudi
Agustín López
Miguel Angel Fernández
José Antonio García

**Redacción y Publicidad**
Juan de Ajuriaguerra, 19
Planta Comercial. Dpto. 7
Tfnos. (94) 423 35 08 / 07 / 06
48009 Bilbao (Vizcaya)

**Colaboración Barcelona**
Carlos Martín
Jose Antonio Puga
Antonio Casals
Encarna Cantabella
José Luis Gutiérrez
Jordi Mas
J.A. Rojas

**Suscripciones**
Tfno. (94) 423 35 06

**Edita**
Ediciones Informáticas
del Norte, S.L.

**Imprime**
Gráficas Ibarsusi, S.A.

**Fotocomposición**
Ediciones Informáticas
del Norte, S.L.

**Fotomecánica**
Laser

**Distribuye**
S.G.E.L.
Avda. Valdeparra, s/n.
Alcobendas. Madrid.

**Depósito Legal**
BI - 1.732 - 1986

# EDITORIAL

Creo que, a pesar de todos los duendes que siguen interponiéndose en nuestro camino, hemos cumplido con la cita que teníamos pendiente desde el número pasado. Si mal no recuerdo, y olvidando los posibles errores de aviso de fecha de salida (se anunció con 10 días de adelanto), nuestra anterior edición salió a la calle durante la celebración de SONIMAG 87, exactamente el día 31 de Setiembre, luego hemos sido puntuales con vosotros.

Y...cambiando de tema, desde estas líneas os anuncio ya, para los próximos meses, una cantidad desbordante de buenos programas. Prácticamente todas las editoras españolas van a presentar un amplío catálogo de novedades. Por otra parte y en respuesta a todos los lectores que nos lo han pedido, hemos preparado un buen número de mapas y cargadores de los últimos juegos aparecidos y por aparecer. No os despistéis.

*El Director*

# SUMARIO

# ACTUALIDAD

## LAS NOVEDADES QUE VIENEN

- PIRANHA, dispuesta a no quedarse atrás estas navidades ha anunciado el lanzamiento de media docena de juegos cuyos temas son tan variados como prometedores. Para empezar, se lanza oficialmente el programa que ya comentamos en un número pasado: Mr. Weems. Junto a éste encontramos la segunda parte del famoso TRAP DOOR. Otro de los juegos es JUDGE DEATH en el cual tomas el papel de Judge Anderson quien habrá de vérselas con el malvado Judge Death para salvar la ciudad que se encuentra aterrorizada. El siguiente título es, agarraros, EL OSO YOGI. A éste le sigue FLUNKY, ROY OF THE ROVERS y GUNBOAT.

- Los usuarios que dispongan de la cónsola Master System están de suerte. Entre los programas que sabemos están a punto de lanzarse se encuentran el famosísimo OUT RUN, ROCKY, GANGSTER TOWN (para el que hará falta la pistola Light Phaser) y 3D ZAXXON, el cual según parece se suministra junto a las gafas que conseguirán el efecto relieve.

- U.S. GOLD, cuyo distribuidor en España es ERBE, se encuentra trabajando en nuevos programas, algunos segundas versiones como es el caso de GAUNTLET II, o nuevos como son RYGAR, 720º y OUT RUN, ya famosos de la versión de la máquina de la calle.
Igualmente lanzarán juegos como SPEED RUMBLER, SIDEARMS, etc...




OUT RUN SEGA

- FREDDY HARDEST es el último juego de DINAMIC y esperamos comentarlo para vosotros ¡ya!

- ELITE, como siempre a la cabeza de las grandes, lanzará en breve THUNDERCATS y BUGGY BOY, dos programas atractivos a primera vista y que esperaremos a tenerlos antes de emitir ningún tipo de juicio.



- PROEIN se encuentra a punto de lanzar al mercado una buena cantidad de programas super atractivos. Entre los títulos más representativos tenemos RAMPAGE, FIRETRAP, SUPER HANG ON, SUPER SPRINT y KARNOV de Electric Dreams. Igualmente lanzará juegos como GUADALCANAL, HIGH FRONTIER, MISSION, etc, etc... Todos disponibles para estas navidades. No perdáis el hilo.



**GUADALCANAL es un juego de estrategia en el que lucharemos por la ya tristemente famosa isla.**

ACTUALIDAD

# ACTUALIDAD

## EL CID

– DRO SOFT está a punto de lanzar un juego cuyo protagonista es uno de los caballeros medievales más ensalzados de nuestra historia. EL CID, que así se llama el juego, va a ponernos en el personaje de Rodrigo Díaz de Vivar. Con él viviremos las aventuras más prodigiosas. El argumento del juego es tan atractivo como irreal. Estamos seguros de que os va a encantar, no todos los días tendremos la oportunidad de ganar, pero...

– REAKTOR, cuyos programas son distribuidos en España por DRO SOFT presentará en breve CENTURIONS, un juego basado en un serie televisiva. La misión de cualquier jugador que decida poner a sus órdenes a los tres centuriones será derrotar al malvado Doc Terror y encontrar las seis partes de la llave maestra, sólo con ellas en tu mano lograrás salvar el mundo. Animado, ¿no?

– Infogrames está trabajando en un nuevo juego que revive las aventuras del joven TIN TIN. El programa llamado con ese mismo nombre será distribuido en España seguramente por ZAFIRO, casa que oficialmente distribuye todos los programas de Infogrames.

– PHM PEGASUS de ELECTRONIC ARTS es una simulación con cierto "toque" fantástico en la que tendremos a nuestra disposición la clásica patrullera armada con misiles que navega sobre un colchón de aire de la OTAN. A nuestra disposición 8 misiones.

– VICTORY ROAD es uno de los últimos juegos que ha terminado IMAGINE. Es posible que pronto lo distribuya ERBE por aquí, o al menos eso es lo que nos gustaría.

– GREMLIN GRAPHICS ha terminado ya la segunda parte de JACK THE NIPPER. Si recordáis un poco Jack era aquel travieso niño que hizo las delicias de tantos.

## THE HUNT FOR RED OCTOBER

– El nuevo simulador de submarino se llama THE HUNT FOR RED OCTOBER y será distribuido en España próximamente.
Respecto al juego todavía no hemos tenido ocasión de verlo como es debido pero tener por seguro que pronto estará entre nuestras páginas. De todas formas y por si sirve de ayuda el programa parece que está bastante bien.
Os lo confirmaremos.



Pantalla original del juego.

**AMSTRAD ACCION Nº 5**

# EN EL INTERIOR DE TU AMSTRAD

## EL SEGUNDO BANCO DE MEMORIA

Por Francisco M. Salinas

Tener un ordenador con 128k de ram y conformarse con usar sólo la mitad es como comprarse un deportivo y no pasar de segunda. Los 128k están ahí para usarse y el propósito de este artículo es enseñarte a hacerlo.

Desgraciadamente, Amstrad sólo suministra al comprador de un 6128 una escasa y claramente incompleta información sobre los 64k "extras" y un soporte software a base de RSX que, como mucho, permite el uso del segundo banco desde basic, pero no se contempla en absoluto al programador de código máquina, el cual debe "buscarse la vida" por su cuenta. Aquí es donde entra en juego Amstrad Acción, tendiendo una mano amiga al desolado programador que no consigue resultados positivos despues de llamar varias veces al teléfono de la esperanza. Antes de que os echéis a llorar entraremos de lleno en el tema que nos ocupa.

### DOS BANCOS DE 64K

Todos sabemos que el Z80 es un procesador de 8 bits de palabra y 16 bits de dirección. También sabemos que la capacidad de direccionamiento de un procesador depende del tamaño de su bus de direcciones y se rige por la ley 2↑n, dónde n es 16 para el Z80, lo que arroja un total de 65536 direcciones de memoria, o sea, 64 kylobytes.

En un CPC 6128 tenemos dos bancos de ram de 64k más tres rom de 16k, lo que hace un total de 176k de memoria a direccionar por el Z80, eso sin considerar la posibilidad de los CPC de conectar hasta doscientas cincuentaitantas roms externas (según modelo).

El secreto de que un Z80 pueda manejar tal cantidad de memoria reside en lo que se conoce como paginación de memoria. Se divide la memoria en páginas de 16k, de tal manera que el Z80 siempre tiene acceso a cuatro de estas páginas, es decir, a 64k. Mediante la conmutación de páginas se cambia una de las 4 "iniciales" por otra de ram o de rom, según convenga. Pero el Z80 siempre accede a los 64k famosos, sin importarle las páginas que en ese momento se encuentran allí, (ver fig. 1).

La zona que más nos interesa es la comprendida entre las posiciones &4000 y &7FFF, ambas inclusive del primer bloque, pues precisamente ahí es donde podemos volcar las páginas que componen el segundo bloque o banco de memoria. Es preciso comprender bien esta idea. El Z80 accede siempre a 65536 celdillas de memoria pero el hardware del CPC es capaz de meter entre las direcciones antes mencionadas una pá-

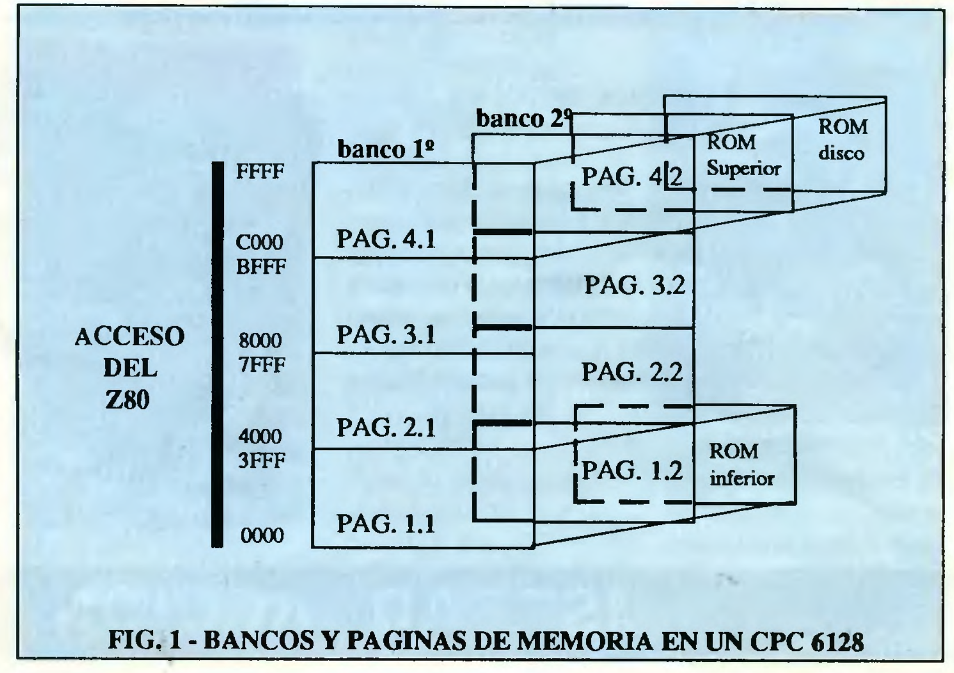


FIG. 1 - BANCOS Y PAGINAS DE MEMORIA EN UN CPC 6128

# EL SEGUNDO BANCO DE MEMORIA

gina de 16384 celdillas (16k) superponiéndose a las que antes había allí.

El mecanismo de conmutación de las roms es muy similar, pero se accede a direcciones distintas. Apartir de ahora nos centraremos sólo en las cuatro páginas que componen el segundo banco. Para aclararnos usaremos la numeración dada en el esquema, en la que el primer número de cada página indica el número de la misma y el segundo indica el banco al que pertenece. Nosotros podemos superponer una cualquiera de las páginas del segundo banco sobre la página 2.1 sin que en ningún momento se pierdan los contenidos de ninguna de ellas, por el hecho de haberse superpuesto. Serán las posteriores operaciones de escritura que efectuemos las que alteren sus contenidos.

Por supuesto podemos rellenar el segundo banco completamente colocando una por una sus páginas sobre el primer banco y rellenándolas con los datos que queramos. Hay que advertir aquí que no es posible usar el segundo banco para almacenar basic, al menos de una manera sencilla, pues el intérprete de los CPC no contempla dicha posibilidad y sería necesario reescribirlo de nuevo para que funcionase.

El firmware nos provee de un vector para efectuar la conmutación de páginas. Se encuentra en &BD5B y se le llama con el acumulador conteniendo un valor que indica el número de página que deseamos colocar entre &4000 y &7FFF según la siguiente tabla:

| Acumulador | Página/banco |
|---|---|
| 0 | 2.1 (estado por defecto) |
| 4 | 1.2 |
| 5 | 2.2 |
| 6 | 3.2 |
| 7 | 4.2 |

Con esto, la conmutación de páginas se reduce a un juego de niños.

Una caraterística a mencionar es que el contenido de lo que el Z80 no esté direccionando directamente sobrevive a un reset, es decir, está protegido contra borrado hasta que se actúe directamente sobre su contenido (para lo cual habría que volver a colocarlo sobre el banco 1) o se apague el ordenador, en cuyo caso se perdería toda la ram. Nosotros aprovecharemos esta característica para crearnos una especie de "disco de seguridad" que será de una utilidad enorme como enseguida veremos.

## CONMUTAR SIN EL FIRMWARE

Es posible realizar la conmutación de páginas sin realizar la llamada &BD5B, para ello se usará la rutina siguiente, de la que presentamos el código fuente para que lo ensambléis donde queráis, excepto entre las direcciones &4000 a &7FFF:

```
10          DI
20          LD HL,BUFF
30          LD BC,&7F8D
40          LD D,(HL)
50          LD (HL),A
60          OR &C0
70          OUT C,A
80          LD A,D
90          EI
100         RET
110  BUFF:  DEFB 0
120         END
```

Antes de llamar a la rutina deberemos cargar el acumulador con el valor correspondiente a la página que queremos conmutar, según lo visto anteriormente.

## COPYBANK

La rutina que presentamos a continuación tiene la misión de copiar íntegramente el contenido del primer banco de memoria sobre el segundo banco, provocando luego un reset del ordenador y devolviendo el control a basic, con lo que podremos cargar un monitor en cualquier parte de la memoria (que no se solape con la zona &4000 a &7FFF, para evitar cuelgues) y recuperar las páginas del segundo banco haciendo uso del vector &BD5B de la forma indicada anteriormente.

Sobre la rutina Copybank hay que decir que es totalmente autónoma, es decir, no importa el estado en que se halle el bloque de vectores, el área de restart, las interrupciones, los registros (normales y alternativos) ni nada más. Una vez que se salte a ella, podemos tener la seguridad de que cumplirá su cometido. Piénsese la facili-

**Continúa en la pag. 10**

# QUARTET

## PROEIN




A la hora de comentar un juego se tienen en cuenta siempre varios factores, obligatoriamente, de forma que sea de lo más imparcial posible,de acuerdo, pero si encima la persona que lo hace es de lo más escéptica y poco dada a matar los ratos libres delante de un juego, entonces el asunto se echa un poco cuesta arriba. Lógicamente despúes de ser yo el encargado de realizar este comentario no hay duda de que peligraba el buen nombre del juego. Y así lo pensaban todos hasta que leyeron lo que, después de jugar un buen rato y llegar al nivel 14 (no fuí capaz de más), escribí. Ha sido necesario una "mesa redonda" para no eliminar la calificación que yo había decidido dar a QUARTET. Lo que si tengo muy claro es que si no hubieran estado de acuerdo conmigo no lo habrían aceptado ni de bromas. Vamos al juego.

### EL JUEGO

Como bien indica su nombre tenemos a nuestra disposición a un "cuarteto": Lee, Joe, Mary (el toque femenino) y Edgar. Ellos son o serán los encargados de llevar a buen fin la misión que nos ha sido encomendada. Pero, ¿cual ha sido? ¿Por qué motivo ha sido necesario llamar al QUARTET? La respuesta es muy sencilla: un grupo de terroristas han invadido y capturado una colonia espacial. Para acabar con ellos sólo existe una solución, enviar al equipo más preparado y entrenado de los que jamás hubieras esperado encontrar nunca. Este grupo de asesinos profesionales es el Quartet, tu cuarteto.

Para comenzar tendrás que elegir el miembro del grupo que más te convenga, cada uno cuenta con unas características propias, así pues Lee es el más rápido en el manejo de su pistola de gran radio de acción. Joe es el más rápido de los cuatro. Mary es una experta en el manejo del bazooka y Edgar es el que tiene mayor capacidad de salto. Como ves cada uno cuenta con una habilidad diferente, y ha de ser una de ellas, la que, unida a tu propia capacidad de respuesta y precisión te acompañe durante toda la aventura.

Elegido tu personaje y ya dentro del juego la cosa no va a ser nada fácil. Para empezar existen en total 22 niveles de dificultad creciente, si bien, es en los primeros en los que más cuesta destrozar al monstruo metálico que guarda la llave. Sí, esa es la condición para que podáis



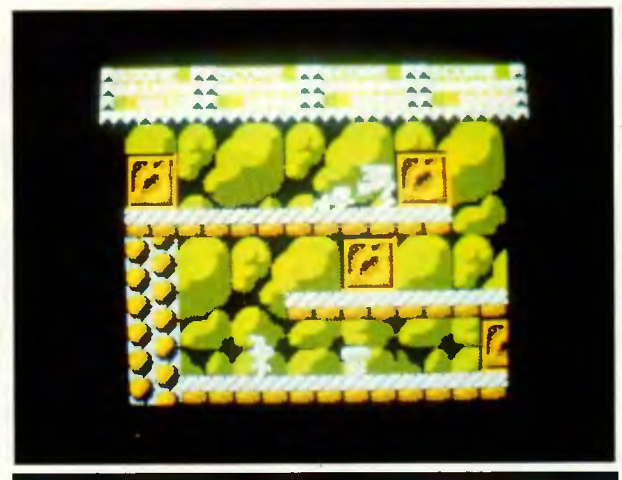

QUARTET

PROEIN

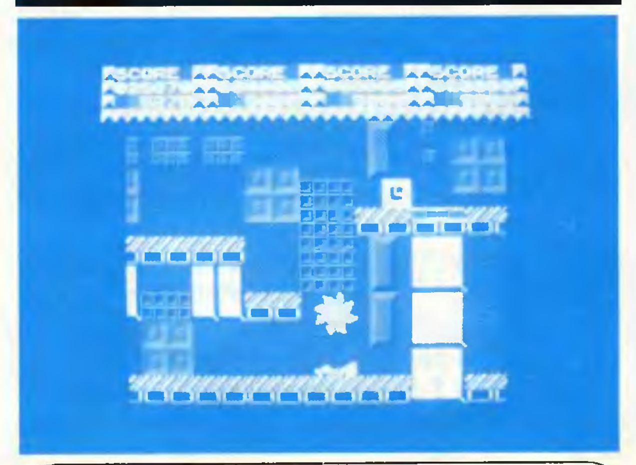
# QUARTET

acceder siempre al nivel superior. Pero vamos por partes. En cada nivel, empezando por el primero, te vas a encontrar con una gran masa de piratas espaciales que se avalanzan sobre ti según emergen de las esclusas. El tratamiento para con ellos es fácil de adivinar: "pepinazos a mansalva", al menos si quieres durar lo suficiente como para ver unos cuantos niveles. Sin embargo, y aparte de todos estos majaderos de mil formas distintas, hay otro personaje que nos va a dificultar bastante más la misión. Este es el monstruo metálico que se encuentra siempre al lado de la salida y que guarda la llave que nos va a permitir pasar a otro nivel. Con un poco de astucia por nuestra parte y teniendo cuidado con los demás bichos acabaremos con él, aunque , al menos con los que se encuentran en los dos primeros niveles, nos hará falta paciencia y suerte. Ya en niveles superiores es mucho más fácil matarlos.

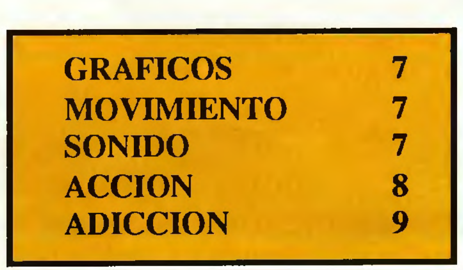
Por entre los 22 niveles se hallan repartidos una cantidad de objetos que te pueden ser de mucha utilidad. Los más importantes son: el muelle, el escudo, el reloj, la mochila jet y la botella. El primero te va a proporcionar capacidad extra de salto. El escudo te protege durante quince segundos, o sea, te garantiza inmunidad durante sólo ese tiempo. El reloj inmoviliza a los piratas espaciales durante diez segundos. La mochila jet te va a permitir desplazarte por el aire y la botella contiene una bomba inteligente que destruye a todos los extraterrestres que se encuentren en la pantalla. Asimismo, puedes encontrar pelotas errantes con varias iniciales que corresponden a los nombres de los cuatro miembros del cuarteto. Si cojes tu inicial cambiarás de arma. Si cojes cualquier otra tendrás puntos extra. El resto de los objetos te proporcionarán exclusivamente puntuación extra.
Y esto es todo, por ahora.



***Muelles, escudos, relojes y otros objetos que encontrarás en tu camino serán indispensables para llevar a cabo tu misión.***



Si deseas información sobre este juego o recibir detalles de las últimas novedades de PROEIN, escribe a: PROEIN. Velazquez, 10. 28001 Madrid. O llama al teléfono (91) 276 22 08/09.



| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 7 |
| MOVIMIENTO | 7 |
| SONIDO | 7 |
| ACCION | 8 |
| ADICCION | 9 |




QUARTET

dad que esto representa a la hora de hacernos, por ejemplo, una copia de seguridad de un programa comercial protegido que hayamos adquirido. Si colocamos un RET (&C9) en la línea 270 no se provocará el reset del ordenador y podremos retornar limpiamente, eso sí, con los registros alterados, pero podéis solucionarlo con simples PUSH y POP's y tendréis una herramienta útil para proteger el primer banco antes de cualquier "prueba" de rutinas de creación propia o ajena, siempre que el posible "cuelgue" posterior os permita recuperar el control con CTRL+SHIFT+ESC. Esperamos haberos sido útiles. Hasta el mes que viene.

**EXPLICACION**

La rutina volcadora comienza habilitando la página 4.2 para trasladar allí el contenido de la pantalla (&C000 en adelante), o sea, la página 4.1. Luego se habilita la 1.2 y se vuelca en ella la 1.1. Lo mismo con las 3.2 y 3.1. Se habilita ahora la 2.1 para volcar temporalmente su contenido en &C000 (recordemos que lo que había en &C000-&FFFF ya está en el segundo bloque, en la página 4.2).

Se habilita luego la página 2.2 y se carga con lo que hay en &C000-FFFF, que es, en realidad, la página 2.1.

Como el segundo banco está ya completamente lleno, se vuelve a habilitar la 2.1 antes de proceder a resetear el ordenador (líneas 270 a 290), pues si no lo hiciéramos, perderíamos el contenido de 2.2.

El EQU $ del final (también se puede usar DEFB 0 o NOP) es para que la rutina conmutadora (líneas 340 a 430), anote las páginas en juego en cada momento.

No se debe ensamblar esta rutina entre las direcciones &4000 a &7FFF. Aunque en el listado figura ORG 200, siempre que sea posible interesa ensamblarla en &BF00, pues en ese lugar sobrevive al reset de ordenador, pero, en este caso, hay que cuidar que no sea "comida" por la pila de máquina.

```
Hisoft GENA3.1 Assembler. Page    1.

Pass 1 errors: 00

00C8              10        ORG  200
00C8  F3          20        DI
00C9  3E07        30        LD   A,7
00CB  CD1901      40        CALL BLOQ
00CE  2100C0      50        LD   HL,#C000
00D1  CD1001      60        CALL MOV
00D4  3E04        70        LD   A,4
00D6  CD1901      80        CALL BLOQ
00D9  210000      90        LD   HL,0
00DC  CD1001     100        CALL MOV
00DF  3E06       110        LD   A,6
00E1  CD1901     120        CALL BLOQ
00E4  210080     130        LD   HL,#8000
00E7  CD1001     140        CALL MOV
00EA  AF         150        XOR  A
00EB  CD1901     160        CALL BLOQ
00EE  210040     170        LD   HL,#4000
00F1  1100C0     180        LD   DE,#C000
00F4  010040     190        LD   BC,#4000
00F7  EDB0       200        LDIR
00F9  3E05       210        LD   A,5
00FB  CD1901     220        CALL BLOQ
00FE  2100C0     230        LD   HL,#C000
0101  CD1001     240        CALL MOV
0104  AF         250        XOR  A
0105  CD1901     260        CALL BLOQ
0108  01897F     270        LD   BC,#7F89
010B  ED49       280        OUT  (C),C
010D  C39105     290        JP   #591
0110  110040     300 MOV:   LD   DE,#4000
0113  010040     310        LD   BC,#4000
0116  EDB0       320        LDIR
0118  C9         330        RET
0119  D9         340 BLOQ:  EXX
011A  212901     350        LD   HL,BUFF
011D  01BD7F     360        LD   BC,#7FBD
0120  56         370        LD   D,(HL)
0121  77         380        LD   (HL),A
0122  F6C0       390        OR   #C0
0124  ED79       400        OUT  (C),A
0126  7A         410        LD   A,D
0127  D9         420        EXX
0128  C9         430        RET
0129             440 BUFF:  EQU  $
0129             450        END

Pass 2 errors: 00

BLOQ   0119  BUFF   0129  MOV    0110

Table used:    45  from   161
```

# EN EL INTERIOR DE TU AMSTRAD

# SoniMaG 87

**" No estaban todos los que son ....**
**pero sí eran todos los que estaban "**

*U*n año más Sonimag abrió sus puertas para dar paso a las últimas novedades del mercado. Principalmente, el sector del audio y video se hallaba presente mostrando una amplia gama de nuevos artículos. La fotografía, tampoco quedaba atrás, pudimos ver "lo último". Pero lo que de verdad nos importaba a nosotros y a vosotros, o sea, Amstrad, también se encontraba ocupando un sector primordial. En la "cúspide" podíamos ver el logotipo "Amstrad", gigante, irguiéndose en lo alto del pabellón y agrupando a las principales casas de software (invitadas por Indescomp) y revistas.

*A*llí no estaban todos los que son, pero sí eran todos los que estaban. Sí, los "grandes" de Amstrad se hallaban presentes, todos juntos, en pequeños stands facilitados por Indescomp: Opera Soft, Proein, Dro Soft, Zafi Chip, Serma, Erbe, Dinamic, etc. (si olvidamos mencionar a alguien, rogamos que nos disculpe). Sin embargo, algunas de estas casas decidieron cojer un segundo stand, aparte. Entre ellas se encontraban Discovery (distribuidora de Proein en Cataluña y comercializadora de varias firmas inglesas, entre ellas Virgin), Dro Soft con un stand imponente y por descontado el más original. Mind Games España también tenía un stand en el que mostraba sus últimas novedades. Proein, "a tope" con la Master System,...

*P*ero este año, Sonimag no ha sido como los años anteriores. Para empezar el lunes, día 28, a la 1 del mediodía, tuvo lugar una rueda de prensa a la que asistieron periodistas de prácticamente todas las publicaciones informáticas y periódicos, en la que se dio a conocer la noticia bomba: Amstrad PLC compraba Indescomp por una cantidad próxima a los 32 millones de libras y pasaba a denominarse Amstrad España. Asimismo, el Sr. Alan Sugar y el Sr. José Luis Domínguez dieron a conocer los contactos que se venían manteniendo con el gobierno español para la implantación de una factoría en España que fabricará preferentemente aparatos de las gamas audio y video. Según los máximos responsables de Amstrad e Indescomp en España no se fabricarán ordenadores. Acto seguido a la rueda de prensa se celebró un coktel donde no faltó ni buen Cava ni excelentes canapés. La noticia ya había sido dada.

*A* partir de aquí, nuestro recorrido fue el normal: visitamos a los expositores, hablamos, pudimos "ojear" las últimas novedades ...y también hubo tiempo para echar una canita al aire.

*H*ablando de las novedades, ya os anunciamos que este año iba a ser "mortal". Después de haber visto lo que hemos visto y haber hablado, en Sonimag, con los responsables de la mayoría de las casas españolas que editan y distribuyen software para Amstrad, no podemos sino deciros






Opera Soft «digitalizándose» para AMSTRAD ACCION.

Stands de Mind Games.

El señor Fernando Navarro de DRO SOFT «metido de lleno» en su trabajo.

que os sentéis porque el impacto puede ser cardiaco. Por parte de Dro Soft, el Sr. Fernando Navarro nos dio a conocer un supercatálogo de novedades entre las que se encontraban programas como **Bride of Frankenstein, Triaxos, Kinetit, DogFight 2187, Empire, Stop Ball, Death Scape, Starfox,** etc, etc, etc, eso sin contar la llamada gama de bajo precio que es superextensa y la lista de títulos disponibles para PC: **One on One, Marble Madness, Articfox** y **Archon** entre otros.

**Equipos de música domésticos y profesionales, vídeos, aparatos de fotografía, sistemas de iluminación, laser, y...MUCHOS JUEGOS para estas navidades.**

**P**roein, al frente de la cual se encuentra el Sr. Antonio Peinado, hizo incapié en varios de los programas que estaban a punto de lanzar, programas como **High Frontier, Guadalcanal, Mission,** etc. El Sr. Martín Sánchez, del departamento electrónico de esta casa, también nos aseguró nuevos títulos para la Master System.

**Z**afiro, presente con sus sellos Zafi Chip y ZCobra, también fue generoso con nosotros. El Sr. Carlos Lázaro nos mostró los programas que, por su parte, están a punto de ser lanzados al mercado. Atención: **Cessna over Moscú, Champion ships water - sking** y **Trio** entre otros. El primero, nada más ni nada menos, que la loca aventura de Matihas Rust en su "carrera" hasta la Plaza Roja de Moscú, el segundo, es el primer juego de esquí acuático. Trio ya lo anunciamos en nuestra sección de Actualidad.

**E**l Sr. Pedro Rius de Mind Games España exponía también los últimos juegos aparecidos: **Indoor Race, Academy, Ballbreaker, Nether Eart,** etc. No podemos tampoco dejar de citar a Dinamic con su último programa **Don Quijote**. Sabemos con seguridad que está a punto de lanzar un par de nuevos títulos, más de un par. Asimismo Erbe presentaba algunos de sus, presentes y futuros, programas, al igual que Serma.

**O**pera Soft continuaba manteniendo en secreto el juego que están a punto de acabar. **Goody**, que así es como se llamará el programa, tiene todas las pintas de ser un cartucho de dinamita con la mecha encendida. Por lo demás en el stand se encontraba como cabeza visible el Last Mission acompañado por Livingstone Supongo y Cosa Nostra. Recalcar también que todos estos programas estarán disponibles, en breve, para el PC.

**R**especto a las publicaciones que existen para Amstrad se encontraban todas, excepto la nuestra, si bien Amstrad User mantenía una posición más apartada con respecto a Tu Micro Amstrad y Amstrad Personal, que estaban enfrentadas.

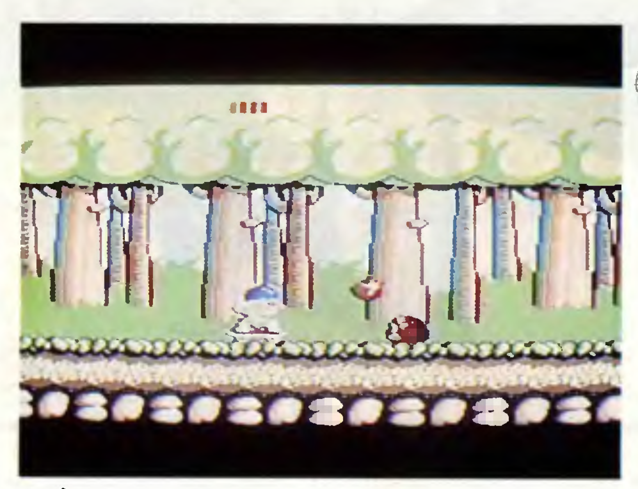
**Q**ueremos aclarar también el tema de las fotografías. Dado que nuestra visita fue más cortés que profesional no contemplamos la posibilidad de llevar un fotógrafo, de lo cual nos arrepentimos, pues tuvimos que pedir las fotografías a los expositores y alguno de ellos no las habían hecho. La próxima vez a ver si os podemos ofrecer un reportaje fotográfico por todo lo alto ¿vale?

AMSTRAD ACCION

# SEGA



# WONDER BOY



En el número pasado comentamos, como ya sabréis, este adictivo juego de Proein. En éste vamos más lejos, aquí tenéis la versión de la Master System y un poco debajo el cargador de la versión original cinta. También os hemos hecho una especie de mapa que será válido tanto para los que tienen el juego de Amstrad como para los que tienen el cartucho de la Master System. Las estrellas que se encuentran arriba representan la calificación asignada por nosotros a la versión Master System y fluctúa entre una estrella (que sería un bodrio) y cinco, siendo esta la máxima. Como apreciaréis Wonder Boy se lleva la palma, tanto por sus gráficos como por su facilidad de juego y su altísimo e irre - prochable nivel de adicción.
RECOMENDADO totalmente para los usuarios que dispongan de la cónsola Master System.

- ★ BODRIO TOTAL
- ★★ MALO
- ★★★ REGULAR
- ★★★★ BUENO
- ★★★★★ EXCELENTE

CARTUCHO MASTER SYSTEM **PROEIN**

## CARGADOR WONDER BOY
## VERSION CINTA ORIGINAL

```
10 REM WONDER BOY
20 REM FOR SALVADOR DE SAMPEDRO
30 REM Y FRANCISCO SALINAS
40 REM FARA AMSTRAD ACCION
50 FOR a=&BF00 TO &BF1D:READ b:FOKE a,b:NEXT a
60 MODE 2:INFUT "VIDAS INFINITAS (S/N)";A$:IF UFPER$(A$)="N" THEN FOKE &BF12,&BF
70 INFUT "ENERGIA INFINITA (S/N)";A$:IF UFPER$(A$)="N" THEN FOKE &BF14,&F8
80 MODE 1:MEMORY &3FFF:LOAD"!":FOR a=&4063 TO &4073:FOKE a,0:NEXT
90 FOKE &BB00,&C3:FOKE &BB01,0:FOKE &BB02,&BF:CALL &4005
100 DATA &F3,&21,&F,&BF,&11,&38,&AE,1,&F,0,&ED,&B0,&C3,0,&AC,&AF,&32,&E5,&52,&3E
,&BF,&32,1,&5F,&32,&92,&5F,&C3,&40,0,0,0
```

PROEIN SOFT LINE
EMOCIONES DE OTRA GALAXIA

# ¡EMOCIONES SIN LIMITE!

CONTIENE COMIC

DESCUBRE UNA PIEDRA MILAGROSA EN UNA PIRAMIDE AZTECA.

**El Secreto de la Tumba**

CASSETTE POR AMSTRAD CPC Schneider

# Bob Winner

CON BOB WINNER HA LLEGADO LA SUPERPRODUCCION DIGITALIZADA DE GRAFICOS, MULTICOMBATES Y MUSICA, MUSICA, MUSICA... ANTE TU IMAGINACION UN MARAVILLOSO MUNDO DE OBSTACULOS. COMBATE TRAS COMBATE. POR LA RUTA DE LOS PANTANOS TE ATACAN AVISPAS GIGANTES LA FUERZA NO ES SUFICIENTE. DEBES PROBAR TU INTELIGENCIA Y ASTUCIA PARA DESCUBRIR LO QUE TANTO HAS BUSCADO.

ESTRATEGIA SON TUS ARMAS REFLEJOS, PRECISION DE TIRO Y MAS PODEROSAS EN K.Y.A.




EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

Distribuido en Canarias por: ELECMO INFORMATICA, S.A. C/. San Bernardo, 8 - LAS PALMAS - Tel. 36 38 22

PROEIN
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) .

# THE ADVANCED OCP ART STUDIO

**Si la anterior versión (Art Studio) representó un gigantesco avance en cuestión de diseño gráfico, ésta, ha dado todavía un gran em - pujón a su hermana pequeña, presentando nuevas opciones y doblando su versatilidad.**

La casa Rainbird nos presenta una de sus últimas creaciones, **The Advanced OCP Art Studio**, el mejor programa de dibujo existente para la gama CPC y que tiene como base al conocido Art Studio.

El manejo del programa es muy sencillo. Todas las opciones están disponibles gracias a la implementación de menus "pull down", quedando el extenso, pero claro y explictivo manual, para consultas más concretas.

El programa posee clave de entrada, no obstante es de agradecer la posibilidad de realizar una copia de seguridad así como una copia personalizada, con todos los parámetros por defecto (modo, tintas, grid look, etc.) definidos por el usuario.

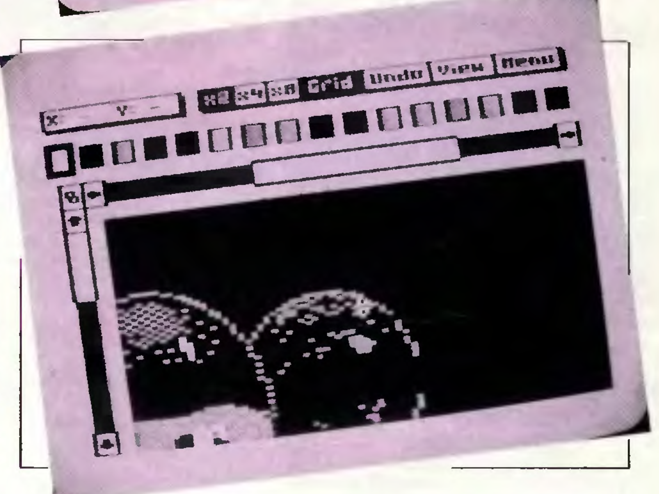
¿Que novedades aporta The Advanced OCP Art Studio con respecto a su predecesor? El cambio más significativo es la posibilidad de trabajar en mode 0. Para ello ha hecho falta redefinir el juego de caracteres de los menús, debido a la menor resolución, manteniendo éstos la misma posición en cualquier modo.

También hay novedades en la selección de colores, que ahora se han visto ampliados a 16. Dispondremos además de dos nuevas opciones relacionadas con la paleta, son CYCLE y PROTECT INKS. La primera nos permite asignar 12 tintas a cualquier pluma, con la posibilidad de animación, flashes especiales, etc.

Con la opción PROTECT INKS, podemos definir una serie de plumas como reservadas, no viendose afectadas por ningún comando de dibujo (FILL, DRAW, SPRAY, etc.) dando la sensación que trabajamos por detrás de ellas.

Otra parte que ha sufrido un cambio importante, son las ventanas, a parte de la flexibilidad que ya poseían (ROTATE, RE-SCALE, FLIP, CUT, PASTE, etc.) ven ampliadas sus posibilidades con dos nuevas opciones: FILE y DUMP WINDOW. FILE nos permite leer y grabar ventanas del disco, pudiendo crear librerías de elementos. Es de destacar que, tanto en las pantallas completas como en las ventanas, podemos grabar con la opción Compress, codificación especial que permite un ahorro medio superior al 50%.



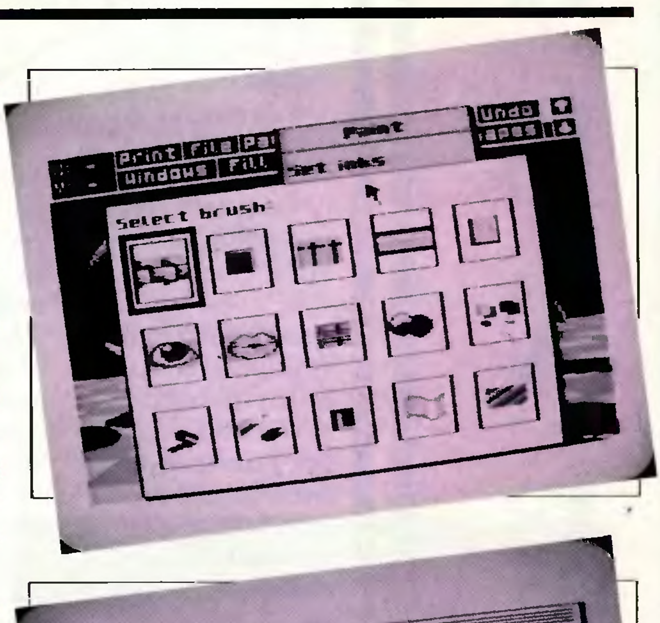



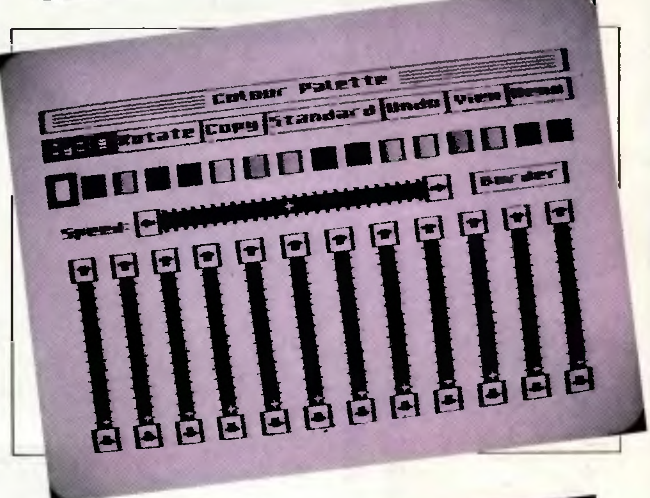

La opción DUMP WINDOW permite aprovechar al máximo el ancho de la impresora, disponiendo al igual que el comando DUMP SCREEN de 5 escalas tanto en vertical como en horizontal.

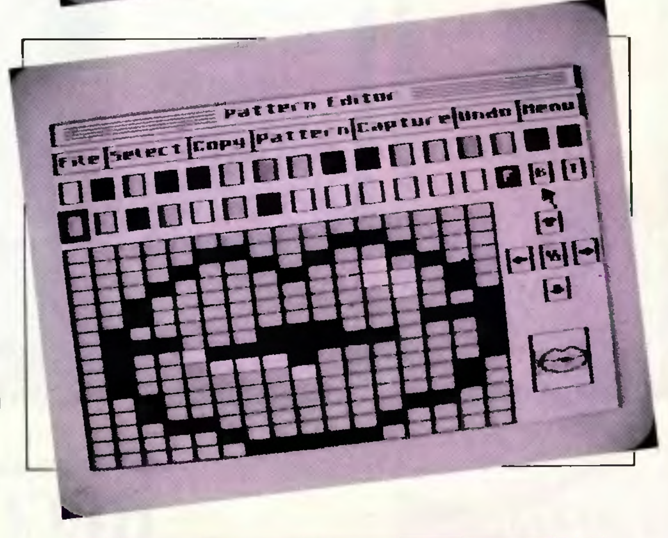
THE ADVANCED OCP ART STUDIO

# RAINBIRD

El potente FILL del Art Studio ha sido reforzado con PATTERNS multicolores de hasta 16x16 pixels, con los cuales se pueden crear efectos espectaculares. Podemos tener hasta 12 patterns en memoria, pudiéndose leer, grabar y editar.
En definitiva THE ADVANCED OCP ART STUDIO es un programa completísimo, con un único límite, nuestra imaginación, y que estamos seguros hará las delicias de todos, en especial de los aficionados a la creación de gráficos con ordenador.
El programa se guarda en los bancos de la ampliación, con lo que se evita el constante acceso al disco. Es por ello también que sólo funciona en el CPC 6128 o en el CPC 464 con una ampliación de 64 K del tipo DK' Tronics.
De momento, THE ADVANCED OCP ART STUDIO no está disponible en nuestro país por lo que habrá que esperar a que algún distribuidor se decida a importarlo. De todas formas, para los interesados en el tema, diremos que el precio en Inglaterra oscila sobre las 28 libras.




**RAINBIRD SOFTWARE**
**FIRST FLOOR.**
**74 NEW OXFORD STREET**
**LONDON WC1A 1PS**
**INGLATERRA**

**Si lo tuyo son los gráficos no te lo pienses mucho porque éste es el mejor programa que existe para diseño gráfico en AMSTRAD. The Advanced Art Studio es la utilidad que todos necesitamos, tengamos dotes de artista o no. Absolutamente Recomendado.**

# "RECOMENDADO"

# RENEGADE

**RENEGADE ES, CON TODA SEGURIDAD, EL JUEGO QUE ESTABAS ESPERANDO. ACCION A RAUDALES Y ADICCION SIN LIMITES. ¡¡FANTASTICO!!**

Renegade es el juego que pudimos ver en las máquinas recreativas inglesas y que en su versión para Amstrad no nos ha decepcionado en absoluto. Con un poco de suerte hasta podrá ser en nuestros ordenadores lo que en su día fué en la calle: un bombazo.

La acción se desarrolla en el Bronx, donde Smithy ha quedado con su novia Jane para ir al cine y comer un par de hamburguesas, pero las cosas se complican. Al bajar del metro se da cuenta de que no está solo. Una de las cinco bandas más peligrosas del barrio, llamada "Los locos de la estación", opina que el andén del metro es su territorio y están dispuestos a cobrar peaje a toda persona que quiera bajarse en su estación. Smithy, que lleva el dinero justo para su escapada del viernes por la noche, no está dispuesto a seguirles el juego. Las consecuencias son graves. Los locos de la estación dirigidos por Hard Rail, no satisfechos con la respuesta de nuestro amigo intentan animarle para que les dé el dinero. Smithy, sin miedo, intenta defenderse, dejando a sus agresores perplejos ya que es un verdadero experto de las artes marciales. La banda le ataca de dos en dos, uno delante y otro detrás. Lo más aconsejable será deshacerse del de delante primero. Cuando los negros atacan con barras hay que intentar darles antes de que logren cojer a Smithy por detrás, si lo consiguen una lluvia de golpes caerá sobre el. Hard Rail aparece en pantalla cuando sólo quedan dos o tres componentes de su banda. Si Smithy consigue dejarle K.O., habremos conseguido pasar de pantalla. Una de las técnicas para salir con vida de esta primera fase es arrinconar a nuestros atacantes contra la pared, en esta posición podremos practicar una de sus armas más mortiferas: la patada hacia atrás. Una vez Smithy elimina a los temibles Locos de la estación, reanuda su camino. Mas no acaban aquí sus peleas. Cuando menos se lo espera aparece un motorista con una máscara y una cadena en la mano, es la banda de "Las máscaras de las motos". Ha de intentar librarse de ella por todos los medios, pero aun cuando lo haya conseguido, el cabeza de banda enviará a sus hombres de a pie que obligarán a Smithy a ponerse al borde del acantilado. Si logra acabar con ellos aparecerá "Barbanegra", uno solo de sus golpes le hará caer al agua.




ERBE

## "RECOMENDADO"

## JUEGO DEL MES

# JUEGO DEL MES




Sólo si logra deshacerse de Barbanegra podrá seguir adelante. Tan sólo le falta llegar al final de la calle para encontrarse con Jane, pero... "Las amazonas del Bronx", una nueva banda, no menos peligrosa que las demás por el hecho de ser mujeres, y no menos difícil de deshacerse de ellas. Si consigues vencerlas te darás cuenta de que aún no se han acabado tus dificultades, todavía tendrás que ayudar a Smithy a librarse de dos bandas más: "Puntas afiladas" y "Los pistolones". Los primeros, extremadamente peligrosos ya que van armados con navajas, le salen al encuentro dos manzanas adelante. tendrás que ayudarle a esquivarlos a todos.

Ahora si que estás a punto de llegar al final, sólo queda una banda, la más peligrosa y la que te va a traer más complicaciones.

Esperando Smithy a su novia ve como Los pistolones entran en el Shopping Bar arrastrando a una inocente chica: Jane. La lucha se hace desesperada y llegará un momento en el que se encontrará de frente con el cabecilla de la banda que automáticamente empezará a vaciar el tambor de su magnum 44.

Smithy no puede permitirse el lujo ahora de dejarse cazar, recuerda que casi le has llevado al final...

Esperamos que logres que Smithy y Jane vayan al cine y se puedan comer sus hamburguesas.

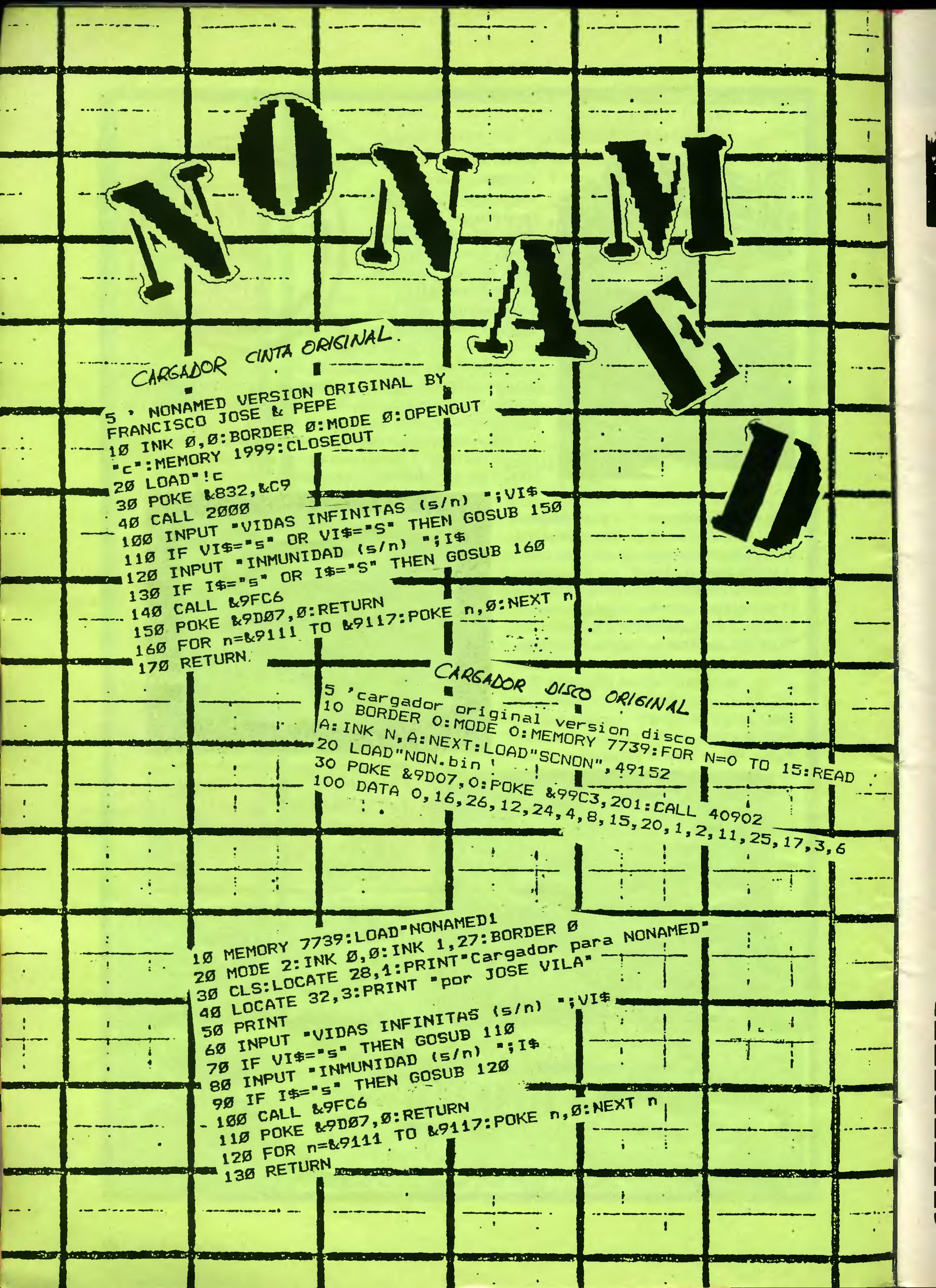
Tenemos que decir que el juego es de una acción trepidante y cuenta con unos gráficos de calidad excepcional. El movimiento está bastante logrado y la adicción es total. Renegade acaba por encandilar y es prácticamente imposible separarse del joystick.

Por último un pequeño inconveniente para usuarios de CPC 464 y 472, siempre que matan a nuestro personaje en algún nivel que no sea el primero hay que rebobinar y cargar desde el principio.




| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 9 |
| MOVIMIENTO | 8 |
| SONIDO | 9 |
| ACCION | 10 |
| ADICCION | 10 |

```
10 ' Vidas infinitas, inmunidad a los GOLPES y tiempo infinito para Renegade ver
sion original en cassete.
20 IF PEEK(&BC77)<>&CF THEN |TAPE
30 CLS:PRINT "Inserta cinta original y pulsa una tecla":MEMORY &3000:LOAD""
40 FOR A=&BF4A TO &BF4A+28:READ D$:POKE A,VAL("&"+D$):NEXT:FOR A=&5000 TO &5073:
READ A$:POKE A,VAL("&"+A$):NEXT
50 DATA 3E,C9,32,75,E,3E,C3,32,4F,A,3E,18,32,7,A,AF,32,0A,36,32,0B,36,32,0C,36,C
3,40,0,0
60 DATA C3,2A,50,C3,5D,50,F3,21,F6,37,36,C3,23,36,0,23,36,50,21,35,50,3E,C3,32,0
,A0,7D,32,1,A0,7C,32,2,A0,21,C1,37,E,FF,C3,16,BD,21,4B,0,36,5B,21,4E,0,36,99,C9,
21,0,B9,11,0,19,1,0,1,ED,B0,21,B,19,36,B9,21,E,19,36,2E,21,36,B9,36,19,21,54,B9,
36,C3,23,36
70 DATA 3,23,36,50,C3,2E,B9,DD,21,D9,BB,11,83,0,CD,67,BB,21,A,BC,36,48,3E,AF,0,0
,0,C3,3,BC,0
80 POKE &5062,&DD:POKE &506B,&49:POKE &5068,&55
90 CALL  &5006
```




CARGADOR CINTA ORIGINAL

```
5 ' NONAMED VERSION ORIGINAL BY
FRANCISCO JOSE & PEPE
10 INK 0,0:BORDER 0:MODE 0:OPENOUT
"c":MEMORY 1999:CLOSEOUT
20 LOAD"!c
30 POKE &832,&C9
40 CALL 2000
100 INPUT "VIDAS INFINITAS (s/n) ";VI$
110 IF VI$="s" OR VI$="S" THEN GOSUB 150
120 INPUT "INMUNIDAD (s/n) ";I$
130 IF I$="s" OR I$="S" THEN GOSUB 160
140 CALL &9FC6
150 POKE &9D07,0:RETURN
160 FOR n=&9111 TO &9117:POKE n,0:NEXT n
170 RETURN
```

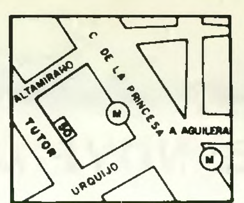
CARGADOR DISCO ORIGINAL

```
5 'cargador original version disco
10 BORDER 0:MODE 0:MEMORY 7739:FOR N=0 TO 15:READ
A:INK N,A:NEXT:LOAD"SCNON",49152
20 LOAD"NON.bin"
30 POKE &9D07,0:POKE &99C3,201:CALL 40902
100 DATA 0,16,26,12,24,4,8,15,20,1,2,11,25,17,3,6
```

```
10 MEMORY 7739:LOAD"NONAMED1
20 MODE 2:INK 0,0:INK 1,27:BORDER 0
30 CLS:LOCATE 28,1:PRINT"Cargador para NONAMED"
40 LOCATE 32,3:PRINT "por JOSE VILA"
50 PRINT
60 INPUT "VIDAS INFINITAS (s/n) ";VI$
70 IF VI$="s" THEN GOSUB 110
80 INPUT "INMUNIDAD (s/n) ";I$
90 IF I$="s" THEN GOSUB 120
100 CALL &9FC6
110 POKE &9D07,0:RETURN
120 FOR n=&9111 TO &9117:POKE n,0:NEXT n
130 RETURN
```



# COCONUT INFORMATICA




**TUTOR, 50**
28008 MADRID
METRO: ARGÜELLES
Tel.: (91) 248 54 81
ABIERTO DE 10 a 2
Y DE 4 a 8 DE
LUNES A SABADO

## EL UNIVERSO DEL «SOFTWARE» ESTÁ EN COCONUT

LAS ÚLTIMAS NOVEDADES
EXCLUSIVIDADES • IMPORTACIONES
LOS MEJORES PRECIOS
¡¡VEN A VISITARNOS O ESCRÍBENOS!!

## AMSTRAD

### CPC

| | | |
|---|---|---|
| MULTIFACE TWO | 16500 | |
| DISCOLOGY | 6000 | D |
| DISCOLOGY 2 | 8000 | D |
| ALTA TENSION | 875 | |
| ARKANOID | 875 | |
| ARKANOID | 2000 | D |
| ARMY MOVES | 875 | |
| ACE OF ACES | 1200 | |
| ALIENS | 880 | |
| ART STUDIO | 5500 | D |
| BLACK MAGIC | 875 | |
| BALLBREAKER | 2200 | D |
| BOB WINNER | 2500 | D |
| BRIDE OF FRANKENSTEIN | 875 | |
| BUBBLER | 875 | |
| BARBARIAN | 1200 | |
| BACTRON | 995 | |
| BACTRON | 2200 | D |
| BILLY BARRIOBAJERO | 995 | |
| BILLY BARRIOBAJERO | 2200 | D |
| CATCH 23 | 875 | |
| CHALLENGE GOBBOTS | 875 | |
| COSMIC S. ABSORVER | 875 | |
| CORRECAMINOS | 875 | |
| COLOSSUS CHESS 4 | 3600 | D |
| COBRA | 875 | |
| COBRA | 2000 | D |
| COMMANDO | 875 | |
| COMMANDO | 2250 | D |
| DEATHSCAPE | 1500 | |
| DOGFIGHT 2187 | 1500 | |
| DRUID | 875 | |
| DON QUIJOTE | 875 | |
| DON QUIJOTE | 2250 | D |
| DRAGON'S LAIR 2 | 875 | D |
| DRAGON'S LAIR 2 | 2250 | D |
| DINAMIC DISC PACK | 2750 | D |
| ELITE | 3400 | |
| ELITE | 4300 | |
| EXOLON | 875 | D |
| EL SECRE. DE LA TUMBA | 995 | |
| EL SECRE. DE LA TUMBA | 2200 | D |
| ENDURO RACER | 880 | |
| ENDURO RACER | 2200 | D |
| EXPRESS RAIDER | 875 | |
| EXPRESS RAIDER | 2250 | D |
| FERNANDO MARTIN | 875 | |
| FERNANDO MARTIN | 2250 | |
| FINAL MATRIX | 875 | |

### PCW

| | | |
|---|---|---|
| GRAND PRIX 500 CC | 995 | |
| GRAND PRIX 500 CC | 2500 | D |
| GAME OVER | 875 | |
| GAUNTLET | 875 | |
| GAUNTLET | 2250 | D |
| GOONIES | 875 | |
| GHOST'N GOBLINS | 875 | |
| GHOST'N GOBLINS | 2250 | D |
| HYDROFOOL | 1200 | |
| HYDROFOOL | 2750 | D |
| HEAD OVER HEELS | 875 | |
| IKARI WARRIORS | 1200 | |
| INFILTRATOR | 875 | |
| KINETIK | 875 | |
| LEVIATHAN | 875 | |
| LEADER BOARD | 1200 | |
| LEADER BOARD | 2250 | D |
| LAST MISSION | 995 | |
| LAST MISSION | 1995 | D |
| LIVINGSTONE SUP | 995 | |
| LIVINGSTONE SUP | 2400 | D |
| MUTANTS | 875 | |
| METROCROSS | 875 | |
| MARIO BROS | 875 | |
| NONAMED | 875 | |
| NEMESIS | 1500 | |
| NOSFERATU | 875 | |
| PROHIBITION | 1200 | |
| PROHIBITION | 2750 | D |
| QUARTET | 880 | |
| QUARTET | 2500 | D |
| STAR FOX | 875 | |
| SENTINEL | 875 | |
| SURVIVOR | 875 | |
| SHADOW SKIMMER | 875 | |
| STOP BALL | 875 | |
| SAMURAI TRYLOGY | 875 | |
| SLAP FIGHT | 875 | |
| SARACEN | 875 | |
| STAR RAIDERS II | 880 | |
| SAMANTHA FOX | 1800 | |
| SABOTEUR II | 875 | |
| SABOTEUR II | 2250 | D |
| SPIRITS | 875 | |
| SPIRITS | 2250 | D |
| SAILING | 880 | |
| SHAO LINS ROAD | 875 | |
| SPACE HARRIER | 1200 | |
| SILENT SERVICE | 1200 | |

| | | |
|---|---|---|
| SILENT SERVICE | 2250 | D |
| TAI-PAN | 875 | |
| THING BOUNCES BACK | 875 | |
| TWO ON TWO | 880 | |
| TWO ON TWO | 2200 | D |
| TRIVIAL PURSUIT | 3400 | |
| TRIVIAL PURSUIT | 4300 | D |
| TENNIS 3D | 995 | |
| TENNIS 3D | 2500 | D |
| WONDER BOY | 880 | |
| WONDER BOY | 2500 | D |
| WIZBALL | 875 | |
| WINTER GAMES | 875 | |
| ZOMBI | 1000 | D |
| 6 PACK (7 JUEGOS) | 1750 | |
| 6 PACK (7 JUEGOS) | 2750 | D |

### PCW 8256-8512

| | |
|---|---|
| AFTER SHOCK | 3500 |
| ALLIGATA PACK (2 JUEGOS) | 3800 |
| BRUNO BOXING | 4200 |
| BATMAN | 3000 |
| BRIDGE PLAYER | 3800 |
| COLOSSUS CHESS 4 | 4200 |
| CYRUS II CHESS | 3200 |
| CLASSIC COLLECTION | 3800 |
| DISTRACTION (3 JUEGOS) | 4200 |
| FOURTH PROTOCOL | 4200 |
| FAIRLIGHT | 3200 |
| HEAD OVER HEELS | 3400 |
| LEADER BOARD | 3400 |
| ORPHEE (2 DISCOS) | 5500 |
| STRIKE F. HARRIER | 4200 |
| STAR GLIDER | 5800 |
| SNOOKER BILLAR | 4200 |
| S. BELLE/AIR CONTROL | 3400 |
| TOMAHAWK | 4200 |
| TAU CETI III | 4200 |
| TOP SECRET (2 DISCOS) | 5500 |
| JOYSTICK+INTERFACE+COLOSSUS CHESS 4 | 7900 |

### PC 1512 Y COMPATIBLES

| | |
|---|---|
| PROHIBITION | 5800 |
| TWO ON TWO | 5800 |
| ULTIMA III | 5800 |
| BOP'N WRESTLE (LUCHA) | 4500 |

### PC

| | |
|---|---|
| BRUCE LEE | 4700 |
| CONFLICT IN VIETNAM | 5800 |
| CRUSADE IN EUROPA | 5800 |
| CYRUS II CHESS | 5000 |
| DECISION IN THE DESERT | 5800 |
| DESTROYER | 5000 |
| DAMBUSTERS | 4700 |
| F 15 STRIKE EAGLE | 5200 |
| FIVE A SIDE | 2300 |
| GREAT ESCAPE | 4700 |
| HELLCAT ACE | 4800 |
| INFILTRATOR | 4700 |
| PRO GOLF | 2300 |
| PISTOP II | 5000 |
| SABOTEUR II | 4700 |
| SPITFIRE ACE | 4800 |
| STAR GLIDER | 5800 |
| STRIP POKER | 4700 |
| SUPER SUNDAY (RUGBY) | 4700 |
| SOLO FLIGHT | 4800 |
| SUMMER GAMES II | 5000 |
| SUB BATTLE | 5500 |
| SILENT SERVICE | 5600 |
| TOP GUN | 4700 |
| WORLD SERIES BASEB | 4700 |
| WINTER GAMES | 5000 |
| WORLD GAMES | 5000 |
| ARKANOID | 4700 |
| LIGHT PEN | 6000 |
| MEAN 18 GOLF | 5000 |

### JOYSTICKS

| | |
|---|---|
| KONIX | 2800 |
| QUICK SHOT I | 1100 |
| PRO 9000 | 3400 |
| DISC 3" (AMSOFT) | 700 |
| DISC 5" 1/4 DD.DC | 300 |
| FUNDAS DISCO | 1500 |

- IVA INCLUIDO
- TOMAMOS TUS PEDIDOS POR TELEFONO

CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR a: **COCONUT INFORMATICA.** TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: ____________

DIRECCION COMPLETA: ____________

____________ TEL. ____________

TITULOS: PRECIO:

GASTOS DE ENVIO 200

TOTAL ____________

FORMA DE PAGO:

☐ POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMATICA) ☐ CONTRA REEMBOLSO

## LAS NOVEDADES DE

# ZAFIRO

## *ENMARCADAS DENTRO DE SU SELLO*

## ZAFI CHIP

**Es nuestra intención con este artículo daros a conocer los últimos juegos que tiene preparados Zafiro y que suponemos van a ser del agrado general.**

Como quiera que nuestra revista es una publicación dedicada casi por entero a la difusión de todos aquellos juegos existentes para nuestro ordenador, nos vemos en la obligación de atacar, si bien con un poco de retraso, uno de los últimos juegos más representativos de Zafiro: PROHIBITION. Sabemos que todos o casi todos lo conocéis ya pero ha sido casi obligatorio para nosotros empezar por aquí. Prohibition es un programa de la ya superconocida firma francesa Infogrames, de la cual, han sido comentados por nosotros varios de sus juegos anteriormente. Por citar alguno, El Caso Veracruz, El Caso Sydney, Los Pasajeros del Viento, La Fórmula, etc. Prohibition es otro de los programas, de los pocos programas, que ha sido realizado con verdadera maestría. Como su nombre indica el nivel de calidad del juego raya con lo prohibitivo. El tema general tiene mucho que ver con algunos de sus anteriores programas. Recordemos que Infogrames era una casa especializada en la aventura policial. Con Prohibition sigue la saga, gansters, delincuentes, peligrosos criminales, todos juntos pero en un arcade con lo que la acción, **Superacción** diríamos nosotros, está asegurada. Si aún no tienes este juego, ¡piénsalo! porque es casi indispensable. Totalmente Recomendado por nosotros.



Prohibition

## *PROHIBITION, TRIO, CHAMPIONSHIP WATERSKIING, CESSNA OVER MOSCOW...*



## TRIO

Trio es un pack con tres programas absolutamente nuevos, es decir, ninguno de los tres juegos de los que se compone esta compilación ha estado rodando anteriormente suelto. Queremos aclarar que TRIO está compuesto por tres juegos: Airwolf II, 3DC y The Great Gurianos, que se suministran en un soporte único. ¿La impresión que nos ha causado la compilación? Excelente. De lo que no hay duda es de que prácticamente por el precio de un juego nos llevamos a casa tres y encima todos ellos son nuevos en nuestro mercado. Respecto a los programas en si, os daremos



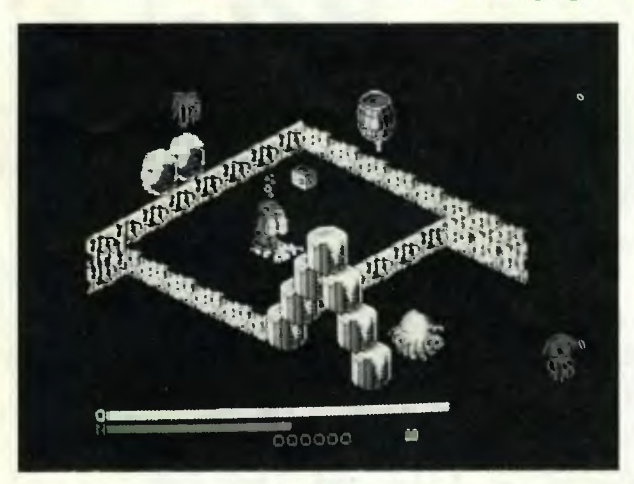
Airwolf II

algunos detalles. Airwolf II es el clásico arcade de scroll continuo. Nuestro helicóptero deberá defenderse y destruir a todos los enemigos que se cruzen en su camino. La acción se desarrolla casi por entero en el interior de galerias plagadas de cañones y naves alienígenas así como todo tipo de obstáculos. Acción contínua y dificultad creciente sin llegar a la exagerada del original Airwolf.

3DC es un juego de infinidad de pantallas en 3D y cuyo protagonista es de nuevo un buzo, al igual que en Hydrofool. Los gráficos de este juego han sido realizados con bastante esmero y la adicción alcanza una buena posición.

El último componente de esta compilación es The Great Gurianos, un juego de vikingos y por lo tanto de lucha. Aquí, armado con una espada y un escudo habrás de defenderte tanto de tus oponentes como de los objetos malignos que se echarán continuamente sobre ti. Para defenderte de estos últimos cuentas con el escudo, si no frenas su carrera hacia ti y evitas el contacto irás a reunirte con tus antepasados. Nosotros ya te hemos prevenido.

En general TRIO es una compilación que puede considerarse como muy interesante.



**3DC**




**The Great Gurianos**

# *NOVEDADES ZAFIRO*

## CHAMPIONSHIP WATERSKIING

Championship Waterskiing es lo que en estos momentos consideramos como el programa cumbre de ZAFIRO. Nos encontramos ante una simulación acuática, nada más ni nada menos que toda una simulación de **ESQUI ACUATICO** en todas sus variantes.

De nuevo nos encontramos ante un programa de Infogrames, aunque de lo que no hay duda es de que ha roto todas nuestras expectativas. Si nosotros esperábamos un juego de esta casa os aseguramos que el presente es lo último que podíamos imaginar

Championship Waterskiing es una simulación deportiva con una calidad impresionante, se mire como se mire y además teniendo en cuenta la gran originalidad del tema.

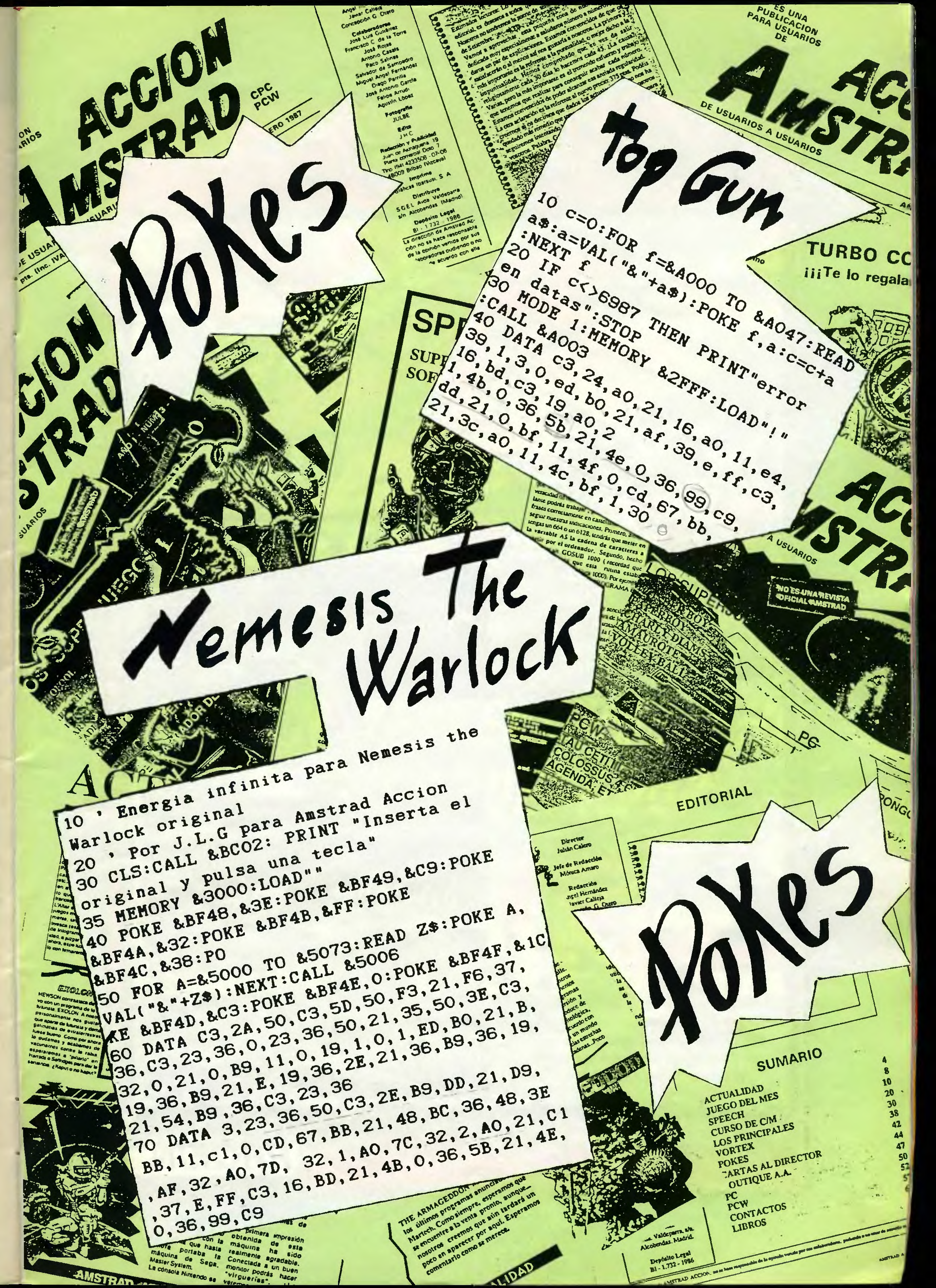


**Championship Waterskiing**

La verdad es que la primera vez que vimos el juego (se encontraba expuesto en Sonimag) no le prestamos la debida atención, no podíamos suponer que semejante argumento pudiese ofrecer una variedad de pruebas tan extensa y completa. Desde luego todas las dudas quedaron despejadas en el mismo momento en que comenzamos a jugar. En el próximo número os daremos más detalles de este fantástico y veraniego juego.

## CESSNA OVER MOSCOW

La loca aventura de Mathias Rust llevada al ordenador y que comentaremos en el próximo número con todo detalle.


Pokes
Top Gun
10 c=0:FOR f=&A000 TO &A047:READ
a$:a=VAL("&"+a$):POKE f,a:c=c+a
:NEXT f
20 IF c<>6987 THEN PRINT"error
en datas":STOP
30 MODE 1:MEMORY &2FFF:LOAD"!"
:CALL &A003
40 DATA c3,24,a0,21,16,a0,11,e4,
39,1,3,0,ed,b0,21,af,39,e,ff,c3,
16,bd,c3,19,a0,2
1,4b,0,36,5b,21,4e,0,36,99,c9,
dd,21,0,bf,11,4f,0,cd,67,bb,
21,3c,a0,11,4c,bf,1,30,0
Nemesis The Warlock
10 ' Energia infinita para Nemesis the
Warlock original
20 ' Por J.L.G para Amstrad Accion
30 CLS:CALL &BC02: PRINT "Inserta el
original y pulsa una tecla"
35 MEMORY &3000:LOAD""
40 POKE &BF48,&3E:POKE &BF49,&C9:POKE
&BF4A,&32:POKE &BF4B,&FF:POKE
&BF4C,&38:PO
50 FOR A=&5000 TO &5073:READ Z$:POKE A,
VAL("&"+Z$):NEXT:CALL &5006
KE &BF4D,&C3:POKE &BF4E,0:POKE &BF4F,&1C
60 DATA C3,2A,50,C3,5D,50,F3,21,F6,37,
36,C3,23,36,0,23,36,50,21,35,50,3E,C3,
32,0,21,0,B9,11,0,19,1,0,1,ED,B0,21,B,
19,36,B9,21,E,19,36,2E,21,36,B9,36,19,
21,54,B9,36,C3,23,36
70 DATA 3,23,36,50,C3,2E,B9,DD,21,D9,
BB,11,c1,0,CD,67,BB,21,48,BC,36,48,3E
,AF,32,A0,7D, 32,1,A0,7C,32,2,A0,21,C1
,37,E,FF,C3,16,BD,21,4B,0,36,5B,21,4E,
0,36,99,C9
Pokes
ACCION AMSTRAD
SUMARIO
ACTUALIDAD
JUEGO DEL MES
SPEECH
CURSO DE C/M
LOS PRINCIPALES
VORTEX
POKES
PC
PCW
CONTACTOS
LIBROS
EDITORIAL

# SEGA

**MES A MES LOS JUEGOS PARA LA MASTER SYSTEM**

# WORLD GRAND PRIX

# Y... SEGA

★ ★ ★ ★ ★

Cuando aparecieron las primeras cónsolas de videojuegos en el mercado nadie dió un duro por ellas. Y era verdad, el ordenador doméstico las seguía muy de cerca. Cónsolas como las de Colecovisión, Intellivisión, Vectrex, etc. no pudieron sobrevivir al gran boom del ordenador. Hoy, Sega, se ha propuesto entrar de nuevo en nuestros hogares con un producto nuevo y que cuenta con una gran ventaja (la única con respecto al ordenador): los juegos son las versiones (unas más logradas y otras menos) de los famosos videojuegos de las maquinitas que tanto han plagiado y seguirán plagiando con la misma mala fortuna las principales casas del soft. Es decir, podemos tener en nuestra casa una cónsola Sega y nuestro querido Amstrad, ¿por qué no? PODEMOS ASEGURAR que algunos de los juegos son realmente alucinantes, ¿nos seguís? Y podemos asegurar que otros como el superfantástico OUT RUN o ROCKY están a punto de aparecer, pero con los gráficos, el sonido y la forma de juego de la máquina, no la del ordenador. Y para demostraros que no hablamos en broma empezamos con uno de los programas más representativos de Sega: WORLD GRAND PRIX. Creo que los gráficos lo dicen todo y que el juego es más que conocido por vosotros, sabed que, buenos bólidos, peligrosos circuitos y una alocada carrera en contra del tiempo y de tus enemigos. Muy Bueno.







CARTUCHO MASTER SYSTEM

**PROEIN**




# EL Nº1 EN RECREATIVOS, AHORA EN TU ORDENADOR

**Disponibles con:**
COMMODORE C
SPECTRUM S
AMSTRAD (cass./disco) A

# SUPER SPRINT™

**SU MEJOR CARRERA, LLEGAR AL ORDENADOR.**
**CON OCHO PISTAS, CUATRO NIVELES DE DIFICULTAD, BANDERINES DORADOS, (QUE MEJORAN TU BOLIDO), GRANDES PELIGROS, (COMO MANCHAS DE ACEITE Y OTROS), HACEN DE SUPER SPRINT LA MAS EXCITANTE SENSACION DE CARRERAS EN TU ORDENADOR.**
**DISFRUTA DE SU CUIDADA ANIMACION Y EFECTOS SONOROS.**

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES
Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09
Distribuido en Canarias por: ELECMO INFORMATICA, S.A. C/. San Bernardo, 8 - LAS PALMAS - Tel. 36 38 22

PROEIN
Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09

# ROAD RUNNER

**ERBE**




**Seguro que todos recordais al famoso Correcaminos y al no menos famoso Coyote. Una vez más, una serie de dibujos animados pasa a nuestro ordenador. Y no será la última, ¡seguro!**

Muchos somos los que hemos sufrido por no poder avisar al correcaminos de la llegada del Coyote o de alguna treta que éste le tenía preparada. Ha llegado el momento de hacerlo.

Debemos ayudar al Correcaminos jugando con él a esquivar las múltiples mañas del malvado Coyote. Nuestro amigo Coyote es el mejor cliente de la marca Acme, que es la que le suministra todo el material para ir a la caza y captura de nuestro amigo.

El Coyote, con la compra de utensilios que su humilde bolsillo le ha permitido: unos rápidos patines, un cohete que le transporta por el aire, unos potentes muelles que le hacen saltar, un helicóptero, etc., intentará que nuestro personaje no logre cojer el grano que se encuentra depositado a lo largo del camino, así como evitar a toda costa su huída al último nivel.

Puedes hacerle saltar y correr a gran velocidad, cuidando, sobre todo, no ser arrollado por el camión de Acme que suministra el material a nuestro perverso enemigo.

Por si todo esto fuera poco, debemos seleccionar el grano a ingerir, no sea que Acme haya proporcionado al Coyote grano de metal. Si por casualidad el Correcaminos se pega una panzada de este grano, el Coyote se servirá de un imán para lograr atraparlo.

Contamos con la velocidad y, en ocasiones, con la pintura invisible, que, por suerte, nos dará un respiro. Pero bueno, no todo va a ser malo en el recorrido, si hemos tomado suficiente ventaja al enemigo podremos beber limonada como un cosaco.

Algún dato técnico a comentar puede ser la longitud del programa que es de 16 bloques y que se traduce lógicamente en una carga larga y monótona.

Debemos decir también que a pesar de poseer una pantalla de juego pequeña, Road Runner ve compensada su escasez por la calidad de los gráficos.

En cuanto a sonido el programa es bastante pobre, aunque quizá pueda ser debido a que no es necesario darle una gran diversidad de sonido.

En definitiva Road Runner es un juego que irá a aumentar las arcas de los coleccionistas, si bien creemos que habría sido más interesante ayudar a confeccionar las tretas al Coyote. ¡Oh, quiero ser malo!




| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 9 |
| MOVIMIENTO | 7 |
| SONIDO | 3 |
| ACCION | 6 |
| ADICCION | 6 |

**EL CORRECAMINOS**

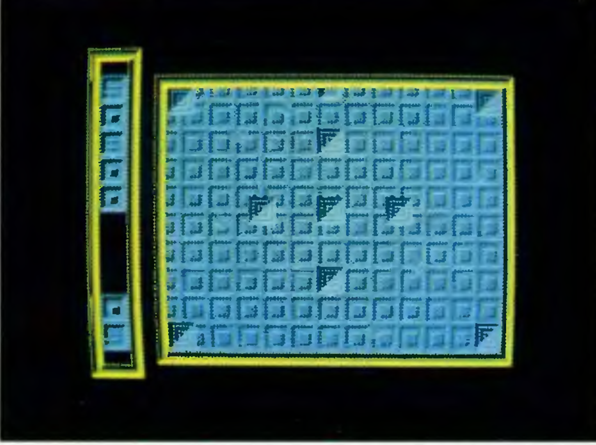
# STOP BALL

DRO SOFT

## ¿Bola, bolas mágicas? No, que va, nada de eso. Es más, todo lo contrario. ¡Endiabladas bolas!

Es sabido que la "bola" o "pelota" ocupa un lugar destacado entre un gran parte del software existente para Amstrad. Así, podríamos citar un buen número de juegos en los que nuestro protagonista no es otro que una esfera, simpática o no. STOP BALL también cuenta con una cierta afinidad, no es sólo una bola, ni tampoco es grande, pero "da mucha guerra".

Al cargar el juego de lo primero que nos percatamos es de su aparente sencillez. Sí, decimos aparente porque la verdad es que no existe tal sencillez, ni por asomo.



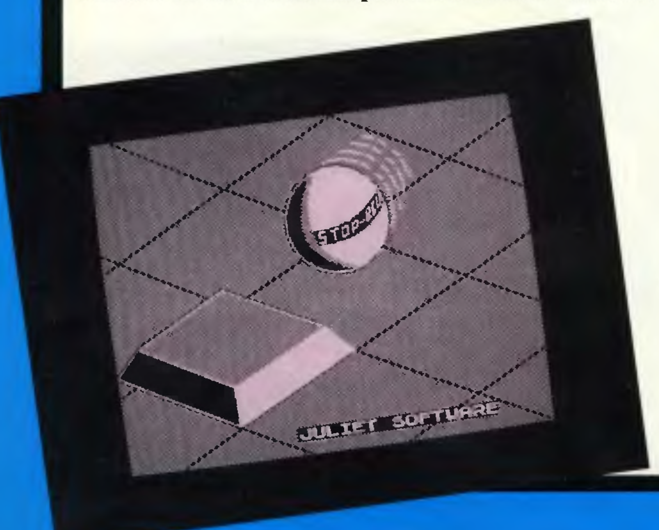
Pero vamos al grano, Stop Ball son en realidad dos juegos diferentes que suman juntos un total de 32 niveles. A lo largo de estos 32 niveles irás saltando de uno a otro. En el primer juego tu misión es evitar que la bola o bolas toquen el suelo. Para ello cuentas con una especie de raqueta cuadrada que puedes desplazar a lo largo y ancho de la pantalla. Como ayuda, podrás guiarte (la verdad es que es absolutamente necesario), por la sombra de la pelota para intentar golpearla antes de que llegue al suelo. Esta primera fase va a poner a prueba tu velocidad y tus reflejos. No te fíes, es difícil.

En el segundo juego el asunto no es más fácil. Tu misión consiste en tocar todas las pirámides de base cuadrada en el menor tiempo posible y eludiendo, de paso, a todas las bolas que se encuentran gravitando a tu alrededor, nada sencillo, por cierto. Hay también repartidas por el suelo varias cruces que has de evitar a toda costa ya que si las tocas empezarán a comerte la energía a una velocidad endiablada.

Aparte de todo, o de todas las complicaciones, existe una forma de ayuda que si bien cuenta con la suerte, puede serte útil en algún momento. Durante el desarrollo del primer juego podrás dejar una raqueta fija pulsando fuego. Lo que es seguro es que necesitarás de toda tu suerte para que te sirva "una segunda vez".

En fin, Stop Ball es un programa netamente de habilidad, donde el jugador habrá de demostrar toda su rapidez y capacidad de respuesta.

Respecto a las características técnicas del juego no hay mucho que decir, prácticamente todo queda a la vista. Buenos gráficos, buen movimiento y acción continua.




| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 8 |
| MOVIMIENTO | 8 |
| SONIDO | 8 |
| ACCION | 8 |
| ADICCION | 8 |

# LOS 'auténticos" PRINCIPALES

mes a mes

de Amstrad Accion

**De ahora en adelante os vamos a indicar los que a nuestro juicio son los mejores programas.**

**Son nuestros RECOMENDADOS.**

## BOB WINNER

1

**PROEIN**




## 2 HYDROFOOL








## 4 PAPERBOY




## 5 BARBARIAN




## 6 WONDER BOY




## 7 AMAUROTE



## 8 FERNANDO MARTIN BASKET

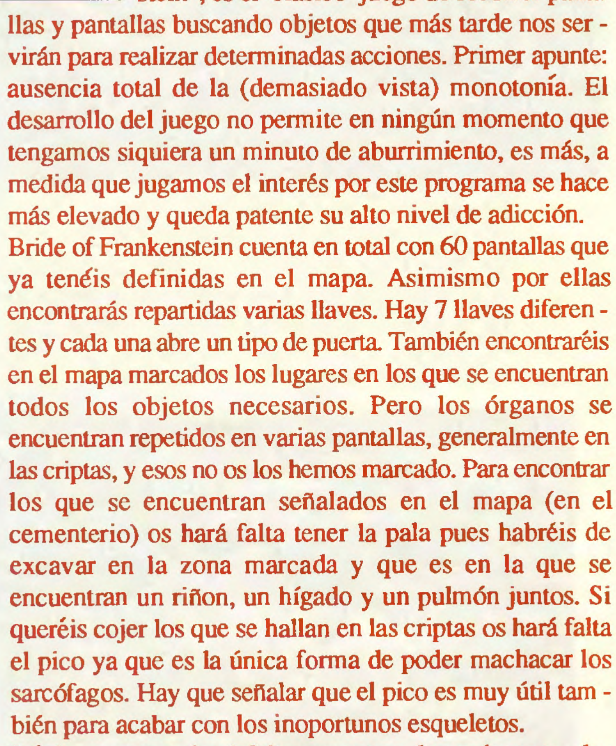



## 9 RENEGADE






# DRO SOFT





Si recordáis un poco en nuestro número anterior, en la sección de Actualidad, apareció la primera reseña de este estupendo juego de DRO SOFT. Sin embargo, todo hay que decirlo, aún no habíamos visto el programa como es debido. BRIDE OF FRANKENSTEIN o "La Novia de Frankenstein", es un juego que merecía ser comentado de la forma en que lo hemos hecho no sotros, sin dejar nada al azar. Todo lo tenéis, para que podáis disfrutar de lo lindo con esta excelente aventura nada terrorífica.

## EL JUEGO

Bride of Frankenstein, que traducido a nuestro idioma vendría a ser "La novia de Frankenstein", es el clásico juego de recorrer pantallas y pantallas buscando objetos que más tarde nos servirán para realizar determinadas acciones. Primer apunte: ausencia total de la (demasiado vista) monotonía. El desarrollo del juego no permite en ningún momento que tengamos siquiera un minuto de aburrimiento, es más, a medida que jugamos el interés por este programa se hace más elevado y queda patente su alto nivel de adicción.
Bride of Frankenstein cuenta en total con 60 pantallas que ya tenéis definidas en el mapa. Asimismo por ellas encontrarás repartidas varias llaves. Hay 7 llaves diferentes y cada una abre un tipo de puerta. También encontraréis en el mapa marcados los lugares en los que se encuentran todos los objetos necesarios. Pero los órganos se encuentran repetidos en varias pantallas, generalmente en las criptas, y esos no os los hemos marcado. Para encontrar los que se encuentran señalados en el mapa (en el cementerio) os hará falta tener la pala pues habréis de excavar en la zona marcada y que es en la que se encuentran un riñon, un hígado y un pulmón juntos. Si queréis cojer los que se hallan en las criptas os hará falta el pico ya que es la única forma de poder machacar los sarcófagos. Hay que señalar que el pico es muy útil también para acabar con los inoportunos esqueletos.
Lógicamente os hará falta encontrar dos pulmones, dos riñones, sólo un hígado, el cerebro y el corazón. Pero vamos a ver cual es exactamente vuestra misión.

## LA MISION

Como ya habrás adivinado tu eres la novia de Frankie, que se encuentra en lo alto de la torre (Frankie) medio maniatado y esperando que su enamorada le lleve todos los órganos que le hacen falta para retornar a la vida. Tendrás que buscar todos los que te hemos indicado más arriba pero como también te hemos dicho, algunos se encuentran repetidos y no todos son de buena calidad.

**"RECOMENDADO"**




Para hallarlos te será necesario cojer antes la pala, el pico y la lámpara y por supuesto si quieres ver el final necesitarás también el enchufe. A su vez, para poder encontrar todos los objetos te harán falta varias llaves, en total hay siete diferentes pero algunas se encuentran repetidas. De todas ellas sólo una es única y es la que te servirá para poder llegar a Frankenstein. Desde luego lo que sí tienes que tener muy claro es que si no has recogido todos los objetos jamás podrás entrar en la estancia de Frankie. Parece facil ¿no?, bueno, pues de eso nada. El castillo está plagado de fantasmas y esqueletos que posiblemente te den más de un disgusto. La particularidad de estos monstruitos es que si te arrinconan en una puerta estás acabado, para empezar, al menor ,contacto quedas paralizado unos segundos. Para controlar tu estado de salud existen en la pantalla varios indicadores: un corazón y una botella que te muestra la cantidad de elixir que te queda. El corazón te informa sobre tu estado, a mayor agitación del mismo más peligro corres de que estalle. Si sus latidos son fuertes mejor que descanses en alguna zona tranquila. El Elixir se agota con el paso del tiempo, pero por el castillo podrás encontrarlo y beberlo. Para finalizar recuerda que necesitarás el enchufe si quieres devolverle la vida a Frankie, no lo olvides.

**JUEGO DEL MES**

Por nuestra parte y como el juego nos parecía un poco difícil os hemos preparado unos cargadores que os van a gustar. Sin ellos muy dificilmente conseguirias llegar al final. Que lo disfruteis.

BRIDE OF FRANKENSTEIN se lo merece porque es un buen juego.

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 9 |
| MOVIMIENTO | 9 |
| SONIDO | 9 |
| ACCION | 9 |
| ADICCION | 9 |

**CARGADOR ORIGINAL CINTA PARA USUARIOS DE CPC 6128 Y 664 (*)**

```
5 'CARGADOR CINTA BRIDE OF FRANKENSTEIN
10 |TAPE:CHAIN MERGE"AS
111 m=&100
112 READ A$:IF A$="G" THEN CALL &100
113 POKE M,VAL("&"+A$):M=M+1:GOTO 112
114 DATA 3E,1,CD,6B,BC,6,0,11,0,C0,D5,CD,77,BC,E1,CD,83,BC,CD,7A,BC,6,0,11,E8,3,
D5,CD,77,BC,E1,CD,83,BC,CD,7A,BC,6,0,11,0,C0,D5,CD,77,BC,E1,CD,83,BC,CD,7A,BC,AF
,32,82,66,32,12,6F,3E,18,32,81,6E,3E,C3,32,A2,6E,C3,56,4F,G
```

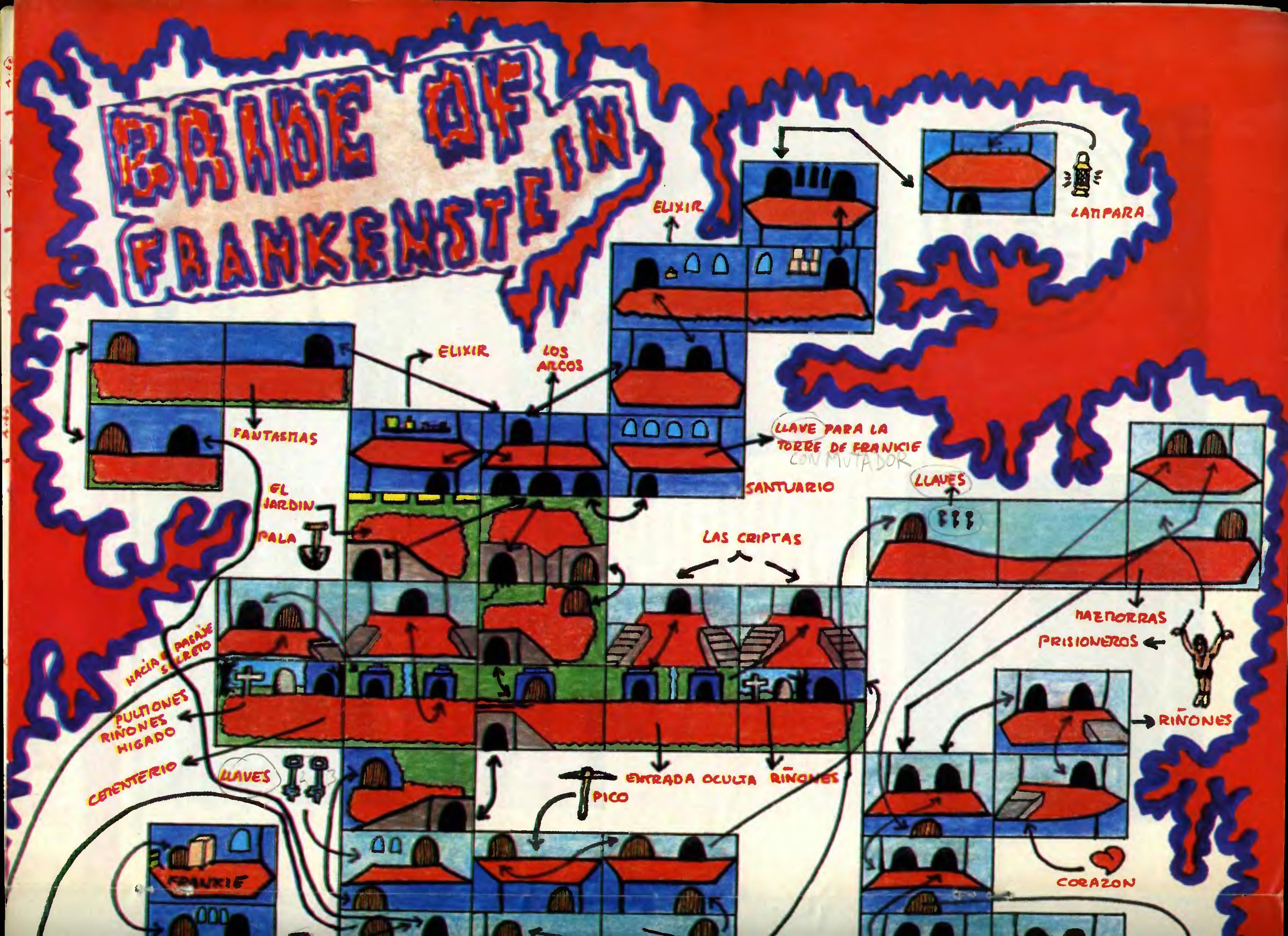
**(*) Los usuarios de 464 tienen que cambiar la linea 10 por: 10 LOAD "!AS"**

**CARGADOR VERSION DISCO**

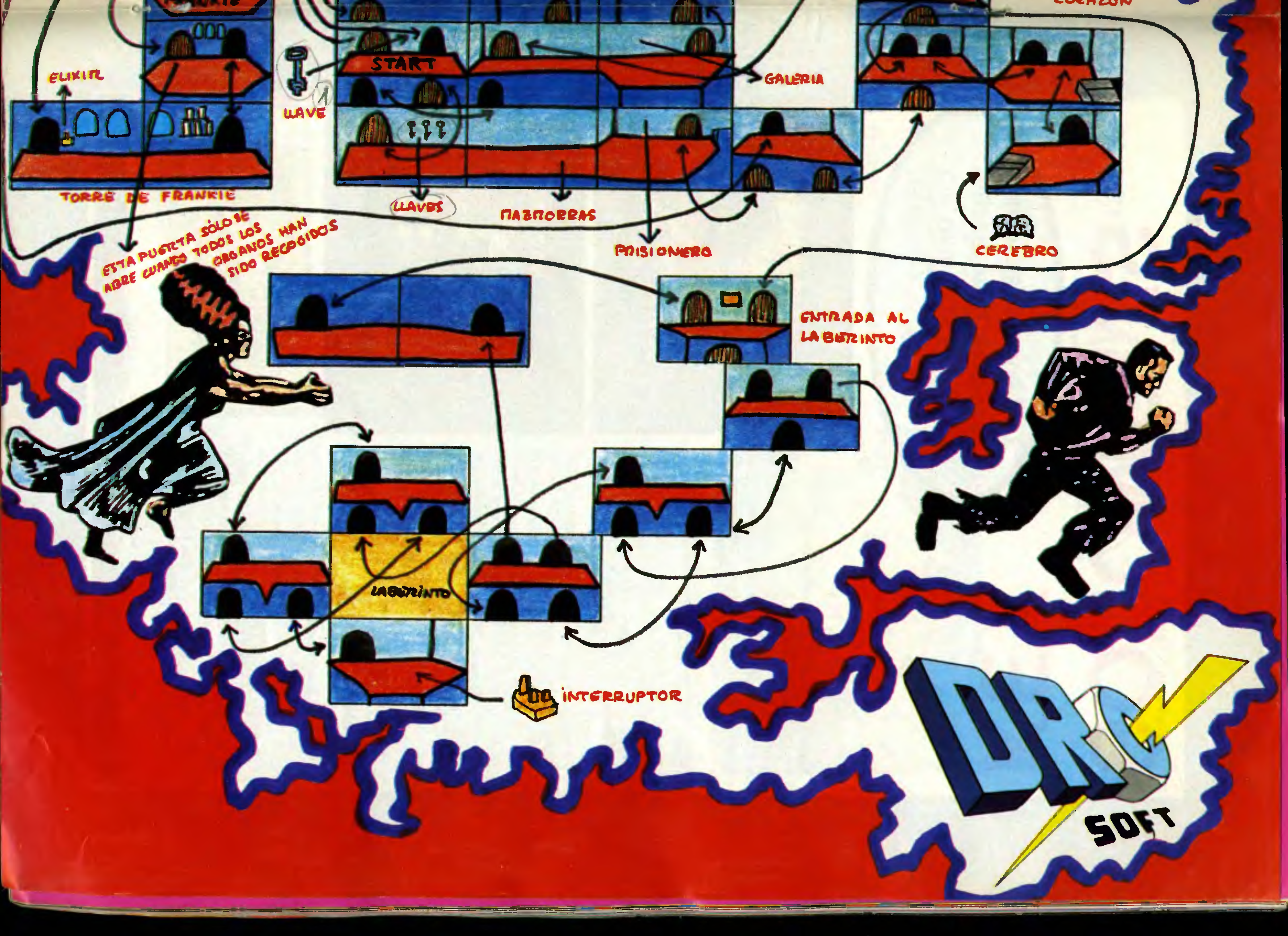
```
90 'cargador disco
95 MODE 0
100 FOR X=0 TO 15:READ A:INK X,A:NEXT X
110 DATA 1,2,6,20,10,3,11,25,24,4,18,26,9,0,15,16
120 LOAD"!frankscr.scr
130 OPENOUT "du"
140 MEMORY 999
150 LOAD "!frn1",1000
160 FOR x=0 TO 15:INK x,0:NEXT x
170 LOAD "!spt",&C000:POKE &6682,0:POKE &6F12,0:
POKE &6E81,&18:POKE &6EA2,&C3
180 CALL 20310
```

**LOS POKES**

| | |
|---|---|
| POKE &6682,0 | Desconecta el "ataque al corazón" |
| POKE &6F12,0 | Desconecta la necesidad del "Fluido Vital" |
| POKE &6E81, & 18<br>POKE &6EA2, &C3 | Evitan que te paralizen los fantasmas |



BRIDE OF FRANKENSTEIN
ELIXIR
LAMPARA
ELIXIR
LOS ARCOS
FANTASMAS
LLAVE PARA LA TORRE DE FRANKIE
CON MUTADOR
SANTUARIO
LLAVES
EL JARDIN
PALA
LAS CRIPTAS
MAZMORRAS
PRISIONEROS
HACIA EL PASAJE SECRETO
PULMONES RIÑONES HIGADO
RIÑONES
CEMENTERIO
LLAVES
ENTRADA OCULTA
RIÑONES
PICO
FRANKIE
CORAZON


ELIXIR
START
LLAVE
GALERIA
TORRE DE FRANKIE
LLAVES
MAZMORRAS
PRISIONERO
CEREBRO
ESTA PUERTA SÓLO SE ABRE CUANDO TODOS LOS ÓRGANOS HAN SIDO RECOGIDOS
ENTRADA AL LABERINTO
LABERINTO
INTERRUPTOR
DRO SOFT

# SOLOMON'S KEY

ERBE

**La Llave de Salomón es un juego que tiene muchos detalles en común con Gauntlet.**

**"Y todo lo que tocaba se convertía en oro..."**
El rey Salomón ha vuelto y ha sido capturado y encerrado en un enorme y laberíntico castillo del cual es prácticamente imposible escapar con vida. Pero hay una oportunidad. Con el paso de los años el rey Salomón ha aprendido el manejo de la magia y del arte de hacer aparecer y desaparecer cosas y aturdir a sus enemigo con un simple gesto de su mano.

El juego es del mismo tipo que Manic Miner, pero mucho más moderno. El objetivo consiste en pasar de una habitación a otra, coger una llave y llegar hasta la puerta, evitando a todos los bichos y artefactos que se interponen en el camino.

La forma más fácil de llegar hasta las puertas es haciendo escaleras con las piedras que hacemos aparecer, de forma que nos sea posible alcanzar cualquier parte de la pantalla. Al hacer desaparecer las piedras nos podemos llevar la sorpresa de encontrarnos alguna bolsa de oro con bonos extra. También podemos coger bombas que nos serán muy útiles en según qué pantallas que son realmente complicadas. La acción de las bombas es muy efectiva porque cuando explotan se enganchan a la pared y la recorren hasta que ésta se acaba, eliminando así todo lo que se encuentra en su recorrido.

Hay muchas personas a las que les gustan este tipo de juegos, nosotros podemos asegurar que éste les encantará, al menos tiene todos los alicientes exigidos para ello: rapidez, habilidad, seguridad, etc. Todo esto ayudado por una música muy amena que se dispara cuando el tiempo se acaba y, obligándonos, de esta forma, a jugar a mayor velocidad.

Los gráficos, con unos detalles muy bien cuidados y muy bien acabados, suman muchos enteros a este juego que ya de por si es de una elevada calidad.

Creemos que es uno de los que no debe faltar en tu estantería. Si no nos crees pruebalo.







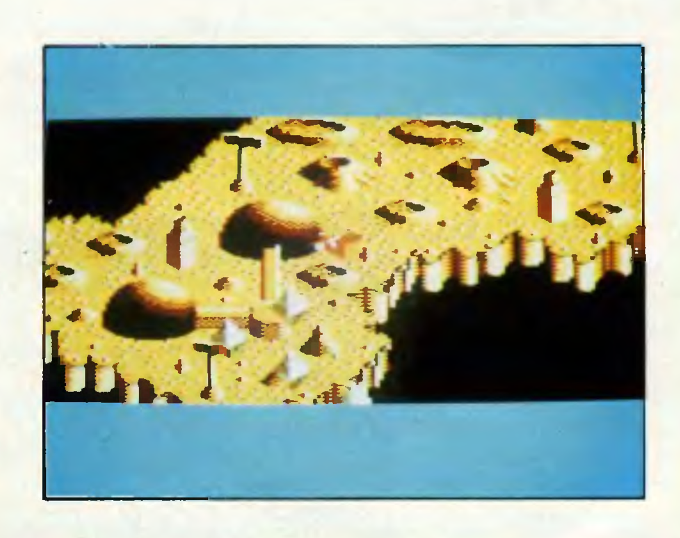
| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 9 |
| MOVIMIENTO | 8 |
| SONIDO | 9 |
| ACCION | 7 |
| ADICCION | 9 |

SOLOMON'S KEY

Miguel Angel Fernández

# LEVIATHAN

## *ERBE*



**Leviathan es un juego difícil. Demasiados enemigos para una sola nave: la tuya. Seguramente el cargador que te hemos hecho te va a ayudar. Pruébalo.**

LEVIATHAN es un mundo perdido en el futuro, donde los vídeos de la música pop atraen fantasías en las mentes de la gente ordinaria.

Nuestro objetivo es localizar y destruir las distintas naves enemigas que nos encontraremos en los tres sectores. Para ello, disponemos de una fantástica nave que gracias a los increibles avances, al paso de los siglos, es superpotente y fácil de manejar. Durante el juego tendremos que repostar combustible, ya que de lo contrario no podremos terminar la misión. Tenemos que destruir los cubos giratorios que encontremos por el espacio o bien aterrizando sobre las flechas de la ciudad, cerca de las cisternas de combustible.

Ten cuidado con las flechas verdes diagonales que parpadean ya que te indicarán la dirección a seguir para encontrar a los temidos alienígenas. Tus disparos no se terminan, pero ten cuidado con las tres bombas y úsalas sólo en caso de auténtico peligro.

```
10 REM ******************************
20 REM      CARGADOR LEVIATHAN
30 REM ******************************
40 MODE 1:MEMORY &37C0:LOCATE 10,
12:PRINT"INSERTE CINTA LEVIATHAN":
LOAD"!LEVIATHAN"
50 POKE &37F5,&C3:POKE &37F6,&36: POKE
&37F7,&13
60 FOR N=&1336 TO &13AF:READ A$:POKE
N,VAL("&"+A$):NEXT N
70 DATA 3E,E8,32,4B,0,3E,D5,32,4E,0,F3,
F1,C9,21,FF,AB,11,40,0,C3,C1,37,3E,B9,32,
B,B9,3E,2E,32,E,B9,21,0,B9,11,0,59,1,3,3,ED,
B0,3E,59,32,47,59,32,4B,59,32,53,59,32,67,
59,3E,C9,32,7A,59,CD,2E,59,DD,21,D9,BB,
11,82,0,CD,67,BB,3E,80,32,A,BC,21,94,13, 11,58,BC
80 DATA 1,28,0,ED,B0,C3,3,BC,3E,5,32,BF,
1A,3E,3,32,C4,1A,3E,3D,32,C8,11,3E,F4,32,
A8,F,3E,CD,32,40,15,C3,0,4
90 INPUT "Vidas infinitas (S/N)";A$: IF UPP
ER$(A$)="S" THEN POKE &13A4,0 ELSE INPUT
"Cuantas vidas deseas (1-255)";N: POKE &1395,N
100 INPUT "Bombas infinitas (S/N)";A$:IF
UPPER$(A$)="S" THEN POKE &139F,0 ELSE
INPUT "Cuantas bombas deseas (1-255)" ;N:POKE
&139A,N
110 INPUT "Ir mas rapido (S/N)";A$:IF
UPPER$(A$)="S" THEN POKE &13A9,&C9
120 CALL &1343
```

# INDIANA JONES

## ERBE

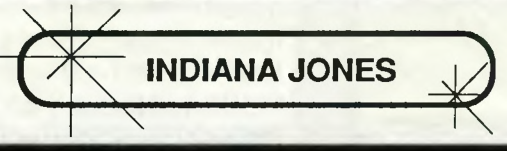
Tras encontrar el Arca Perdida, nuestro amigo Indiana Jones se embarca en una nueva aventura, tiene que recuperar las siete piedras preciosas de Kalima, introduciéndose en los misterios y peligros del Templo Maldito rescatando al mismo tiempo a los niños que se encuentran allí cautivos.

Esta historia está basada en una leyenda hindú que cuenta que dichas piedras preciosas poseen unas propiedades características que proporcionan felicidad, fertilidad, etc. Deben permanecer en siete aldeas diferentes, donde darán todos los bienes que poseen. Mas... han desaparecido.

El juego consiste en intentar rescatar a los nueve chicos que se encuentran cautivos en las minas de Shankara y escapar en una vagoneta que se halla escondida en el interior de la mina.

Una vez en la vagoneta y a gran velocidad, tenemos que conseguir llegar hasta el final de las vías, evitando a los guardianes que aparecen en los corredores. Por supuesto, no puede faltar la recogida de objetos durante nuestra aventura, ello nos servirá para aumentar nuestra puntuación.









Si conseguimos llegar al final de las vías, estaremos en el fantástico templo de Shankara, donde nuestra principal misión es recoger las siete piedras preciosas de Kalima. Estas piedras sólo se podrán conseguir una a una, entrando cada vez en la pantalla.

Una vez tenemos las siete piedras en nuestro poder, volvemos a la primera pantalla, donde la dificultad aumenta progresivamente.

Para los interesados del dato técnico, diremos que el programa está realizado en Multicarga, con lo cual conseguimos que la memoria sea mayor y las fases sean mucho mejores.

Un detalle a recalcar es el de poder cambiar los colores de la pantalla durante el juego, detalle de poca importancia para los usuarios de monitor en color,
pero muy de agradecer por los usuarios que lo tienen monocromo.

Otro punto a comentar es el de poder conmutar la música del juego a voluntad propia con la simple presión de una tecla.

Podemos decir que el esperado Indiana Jones de los salones recreativos, que tantas monedas nos ha costado, está en nuestras manos. Indiana Jones ha sido realizado por el programador de U.S. Gold, John Prince, que, a su vez, ha sido también el autor de la versión para Spectrum.

INDIANA JONES es un buen arcade.

¿Te atreves a vivir una apasionante aventura junto al popular Indiana Jones? Pues, adelante.

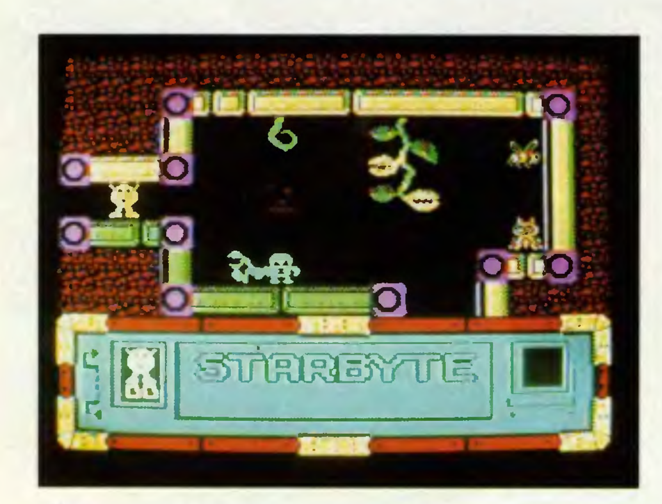
| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 7 |
| MOVIMIENTO | 7 |
| SONIDO | 7 |
| ACCION | 8 |
| ADICCION | 9 |



TERMINATOR®
EL JOYSTICK DEFINITIVO
Con TERMINATOR obtendrás más acción y las más altas puntuaciones. Pon TERMINATOR en tus manos y comienzas a ser imbatible. Diseñado y fabricado en Dinamarca para ofrecerte un producto de máxima calidad.
PIDELO A TU DISTRIBUIDOR LOCAL ¡YA!
Terminator es una marca registrada de Super Soft (Dinamarca)
Importado y distribuido por ZAZA SOFT. Pje. Josep Lloveras, 5, Atico D - 08021 Barcelona Tel.: (93) 417 69 75.
Andalucia (952) 28 08 52. - Madrid (91) 478 55 06.

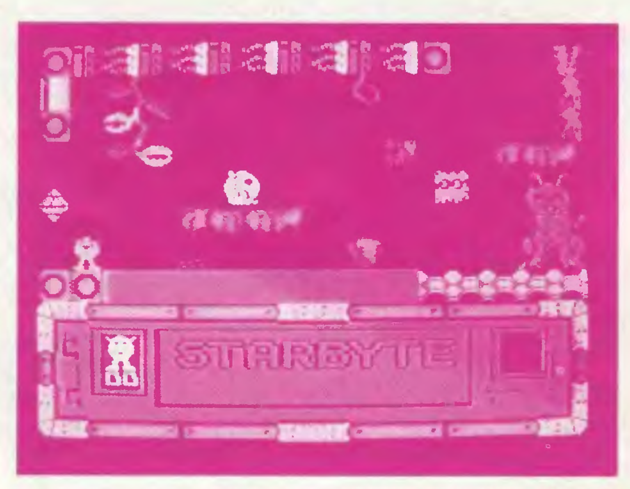
# STAR BYTE

Star Byte es el trabajo de una joven y novel compañía de soft española que responde al nombre de Action Soft. Creemos que es su primer programa aunque ya se hallan disponibles, por lo menos, las versiones para Amstrad y Spectrum.




## ACTION SOFT

Nos encontramos en el siglo XXI de la era solar. En estos momentos el elemento más preciado de la galaxia es el plutonio, fuente de poder y energía. ¡Quien domine el plutonio dominará el mundo! Cargueros y cargueros cada vez más potentes y avanzados surcan la galaxia, con las mayores medidas de seguridad, ya que la perdida del material nuclear de uno sólo de estos cargueros provocaría la extinción de todo tipo de vida en la galaxia más poblada del universo.
Pero todas las precauciones son pocas cuando se trabaja con un material tan peligroso e inestable... pronto se sucederá una catastrofe de proporciones incalculables: un carguero espacial cargado hasta los topes de plutonio, colisiona contra un inexplorado planeta. A raiz del choque se producen importantes perdidas de material radiactivo. El ecosistema de los planetas más próximos empieza a sufrir grandes daños.
Ahora, tu, Starbyte, especialmente entrenado en la desactivación y control de eventos nucleares, eres el encargado de desactivar el plutonio de la nave que amenaza con destruir a la galaxia y salir de allí con vida.




### EL JUEGO

Starbyte se ha introducido en la nave por la parte inferior a través de los motores y sin posibilidad de volver a salir de nuevo por el mismo sitio. La nave, que posee una estructura piramidal, contiene todo el plutonio en la parte más alta.
Pero no sólo se encuentra allí el plutonio, también está el teletransportador que le llevará a casa de nuevo.
La nave se encuentra plagada de horripilantes seres mutantes, el solo contacto con una de estas criaturas significará la muerte. Igualmente ocurrirá si Starbyte cae en alguno de los pestilentes pantanos de agua radiactiva que se han formado debido a filtraciones de la nave.
De este modo, debemos intentar llegar al final esquivando los bichos que nos aguardan y usando inteligentemente los distintos objetos que vayamos encontrando por el camino.

| | |
|---|---|
| GRAFICOS | 7 |
| MOVIMIENTO | 7 |
| SONIDO | 7 |
| ACCION | 7 |
| ADICCION | 8 |

ADELANTAMOS ADELANTAMOS ADELANT

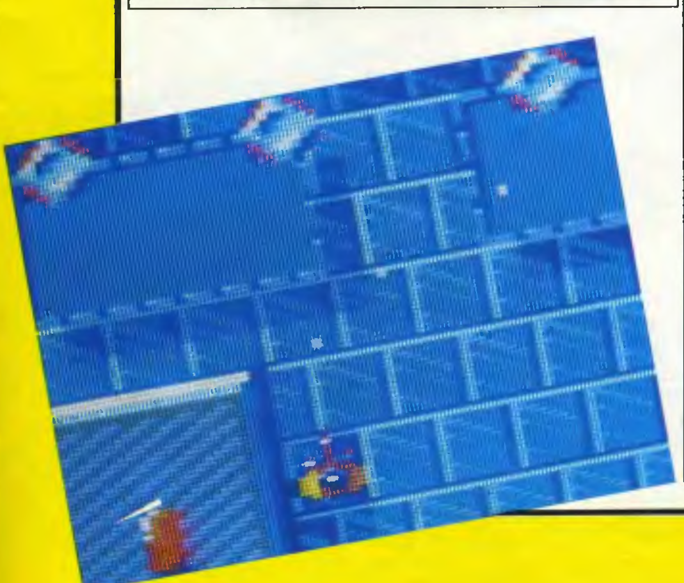
**Miguel Angel Fernández**

# SLAP FIGHT

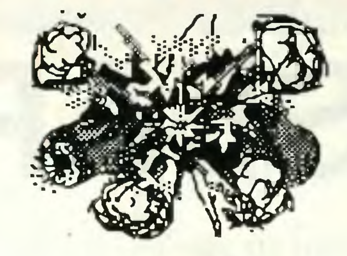
## ¡¡EL CARGADOR!!

Nos encontramos ante un juego arcade muy conocido en el mundo de las máquinas. Slap Fight es un programa que nos traslada a un mundo galáctico, donde sus estructuras metálicas conforman una buena ambientación. El objetivo del juego es ir pasando las siguientes pantallas matando a los diferentes enemigos que nos rodean. Para ello, disponemos de una nave muy potente, que podremos ir equipando según vayamos recogiendo las estrellas que algunos de nuestros enemigos dejan al ser destruidos. Para cogerlas bastará pasar por encima de ellas. Gracias a las estrellas podremos desde quintuplicar la velocidad de nuestra nave, multiplicar el tamaño de la misma, aumentar nuestro armamento con bombas y misiles teledirigidos, hasta ser inmune al disparo enemigo durante un cierto tiempo. Para emplear esta opción necesitamos como hemos dicho anteriormente coger las estrellas que dejan los enemigos y pulsar la barra espaciadora cuando la flecha indique el arma con que queremos equipar a nuestra nave.

```
10 REM ******************************
20 REM       CARGADOR SLAP FIGHT
30 REM ******************************
40 MODE 1:MEMORY &37C0:LOCATE 10,
12:PRINT"INSERTE CINTA SLAP FIGHT":
LOAD"!SLAPFIGHT"
50 POKE &37F5,&C3:POKE &37F6,&36: POKE
&37F7,&13
60 FOR N=&1336 TO &13B9:READ A$: POKE
N,VAL("&"+A$):NEXT N
70 DATA 3E,E8,32,4B,0,3E,D5,32,4E,0,F3,F1,
C9,21,FF,AB,11,40,0,C3,C1,37,3E,B9,32,B,B9,
3E,2E,32,E,B9,21,0,B9,11,0,59,1,3,3,ED,B0,3E,59,
32,47,59,32,4B,59,32,53,59,32,67,59,3E,C9,32,7A,
59,CD,2E,59,DD,21,D9,BB,11,D1,0,CD,67,BB,3E,
80,32,48,BC,21,94,13,11,A7,BC
80 DATA 1,28,0,ED,B0,C3,3,BC,3E,5,32,32,
4F,3E,3A,32,C7,70,3E,DC,32,AC,6E,3E,C0,
32,19,62,3E,C8,32,74,53,3E,1,32,50,52,3E,CC,
32,51,50,C3,F5,4E
90 INPUT "vidas infinitas (S/N)";A$: IF
UPPER$(A$)="S" THEN POKE &13AE,0 ELSE INPUT
"cuantas vidas deseas (1-255)"; N:POKE &1395,N
100 INPUT "inmune a las balas (S/N)";A$:IF
UPPER$(A$)="S" THEN POKE &139A,&C9
110 INPUT "juego dificil (S/N)";A$:IF UPPER$
(A$)="S" THEN POKE &139F,0
120 INPUT"enemigos no te disparan (S/N)";A$: IF
UPPER$(A$)="S" THEN POKE &13B3,& CD
130 INPUT"disparo automático (S/N)";A$:IF
UPPER$(A$)="S" THEN POKE &13A9,0
140 CALL &1343
```



# TERMINATOR



¡¡LO ULTIMO, LO MAS "IN", DE ASPECTO AGRESIVO, EL JOYSTICK MAS ORIGINAL DE CUANTOS HEMOS VISTO!!

**TERMINATOR** es el último concepto en lo que a joystick se refiere. Sabíamos de una pistola (joystick) de Mastertronic pero era lo único, en cuanto a diseño, que se salía fuera de lo normal. Hoy, dentro de lo que podríamos llamar la presentación de la moda Otoño/Invierno 1987 aparece la "granada", el Joystick que simula perfectamente la famosa granada americana con forma de piña. Pero el caso es que no se ha quedado aquí todo, los creadores han querido ser tan fieles a la realidad que incluso han logrado que el joystick salga a l mercado con la caja original de la granada. Lógicamente las e tiquetas y el código de barras no tienen nada que ver pero al menos la primera es muy similar, y el código de barra seria un absurdo que los yanquis lo colocaran hasta en las granadas (aunque ya no nos extraña nada).

Así pues un 10 para Terminator en lo que a originalidad se refiere. Respecto a lo demás, a lo fundamental, suponemos que va a ver para todos los gustos. Nosotros expondremos un poco por encima las caracteristicas, buenas y malas, de este original artilugio. Para empezar Terminator ha de encontrarse siempre entre tus manos, carece de ventosas aunque se ha previsto que pueda apoyarse en cualquier superficie, o sea, su parte inferior es lisa. Sin embargo, la forma de piña de la granada creemos que es más dada a que se sujete con la mano que a encontrarse apoyada en una superficie. Conclusión: Terminator es un joystick para sujetarlo con la mano, el simple hecho de mantenerlo sobre una superficie va a dificultar algo nuestros movimientos. La palanca de dirección, la que nos va a permitir mover a nuestro personaje o personajes por la pantalla, es una varilla metalica que sobresale de la parte superior de la granada y que para gustos de algunas personas es quizá un poco corta o escasa, nosotros no hemos encontrado pegas al respecto.

El botón de fuego es otro de los puntos curiosos del joystick ya que se encuentra en el doble seguro de la granada, o sea, en la lengueta metalica que en la realidad cumple la función de activar el retardo de la granada en el momento de ser arrojada. Su respuesta es rápida y por lo general es sensible y fiable, no creo que ocasione disgustos.

Terminator es por lo general un aparato que no ofrece dificultades, su control es sencillo y pese a su extraordinaria apariencia su comportamiento es el esperado: normal pero seguro. Lo que ya no podemos asegurar es si despues de 500 partidas feroces seguirá comportandose igual...







SPECTRUM • AMSTRAD CPC • COMMODORE • MSX
FREDDY HARDEST
FICHA TECNICA
• Dominio de las artes marciales: Patada - Puñetazo - Protección.
• Turbo-Laser de larga atmosférica.
• Salto controlable en altura y dirección.
• 30 Pantallas de Multiscroll.
• 64 Pantallas conectadas por ascensores y túneles.
• 16 Terminales de ordenador para hacer de Hacker.
• Enemigos inteligentes que se protegen de tu Laser.
• 5 Especies de animales hostiles.
• 3 Tipos de Androides asesinos.
FX DOBLE CARGA
Signfica dos programas en uno, el doble de acción, el doble de aventura, el doble de gráficos y maxima adictividad.Prueba un FX DOBLE CARGA de DINAMIC, te sorprenderá.
SPECTRUM
COMMODORE
AMSTRAD CPC
MSX
FREDDY HARDEST, agente secreto y refutado playboy, se encuentra en un satélite enemigo con su nave averiada. Para escapar, deberá llegar hasta la base enemiga y robar un caza.
FREDDY, demostrará su destreza saltando, agarrándose a las argollas que encuentre, trepando por cuerdas, disparando su Laser,...
FREDDY, es todo un número uno, pero sobre todo, quiere escapar vivo.
875
DINAMIC
DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E
TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 • 18 • 04. PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 • 78 • 87.

# CARTAS AL DIRECTOR

## SUGERENCIAS, OPINIONES, QUEJAS...

¿Quieres hacernos o hacerles alguna sugerencia? ¿Quieres expresar alguna opinión o comentar algún hecho curioso relacionado con este mundillo?¿Has sido alguna vez víctima de algún timo o bodrio del soft y quieres contárnoslo?
**SI ES ASI NO TE LO PIENSES Y ESCRIBENOS**

Estimados Sres. de AMSTRAD ACCION:
Aprovecho mi carta para felicitarles por su revista y por la gran labor de divulgación informativa que realizan con vistas al usuario.
Como estas líneas son de mero agradecimiento hacia Uds. , me atrevo a decirles que las quejas que exponen algunos usuarios en numeros anteriores no son lógicas -desde mi punto de vista-, ya que creo que en estos momentos la revista roza la perfección, tanto en diseño como en contenido y labor de grupo. Respecto a la informalidad en la salida de la revista, creo que el resto de los usuarios deberían pensar en lo difícil que debe ser el poder sacar una publicación tan completa a flote, al igual que si la revista viene con unos días de retraso también deberían de pensar qué por encima de todo no es por gusto.

Luis Mª Castillo Gallego
Cieza. Murcia.

**Nosotros hemos dicho siempre que la sinceridad es lo primero. Por ello cuando nos toca publicar una crítica lo hacemos sin nigún tipo de recelo, por lo mismo, cuando nos llegan cartas como ésta, creemos que estamos en nuestro perfecto derecho de publicarla también. Luis Mª, has puesto el dedo en la llaga, gracias por tus ánimos y consideración. Esperamos que seáis muchos los que penséis de este modo, porque de lo que sí podéis estar convencidos es de que "no es por gusto". Os lo aseguramos. Pensar que somos una publicación joven y que hemos salido a la calle cuando había tres con el camino liso. Hemos tenido que luchar por un hueco y ahora estamos aquí, intentándoos ofrecer lo que creemos que a nosotros, los usuarios, siempre nos ha faltado. Esperemos que las pequeñas contrariedades que existan, las subsanemos entre todos en el menor tiempo posible. Gracias por empezar a ayudarnos ya con cartas como ésta.**

Estimados amigos de A.A.
La presente no es para quejarme de vuestra revista ya que es bastante buena, sino para que hagáis algún apartado de ámbito internacional que fuese similar al ya desaparecido (o al menos eso creo yo) "ACCION INTERNACIONAL" o que explicasen el mucho o poco éxito que están teniendo los juegos españoles en el extranjero (dígase Inglaterra, Francia, etc...), así como las posiciones de estos en revistas extranjeras. Aparte de esto también quiero hacer un llamamiento a las distribuidoras españolas para que ayuden un poco más a las revistas.

Un saludo.
Juan Gregorio García
Altea. Alicante.

**Estimado amigo Juan Gregorio, puedo asegurarte que en nuestra revista no desaparece nada. La respuesta a lo que expones es muy sencilla: gran parte de la información que llega a vosotros proviene de las diferentes casas extranjeras y no siempre estas nos envían la información necesaria para poder hacer un artículo semejante al que hicimos de Loriciels, por ponerte un ejemplo. Por otra parte si quiero constatar que en cualquier momento se publique algún artículo de ese tipo pero sin que por ello suponga el tener que llegar a una "monotonía mensual". Precisamente digo que en nuestra revista "no desaparece nada" por esto. En cuanto a la posición del software español en el extranjero y el trato que recibe te aseguro que bien pudiera ser un tema para tratar en cualquiera de nuestros próximos números. Si te puedo adelantar que en general las revistas, sobre todo inglesas, asignan puntuaciones algo más bajas que las nuestras, pero en general, e incluso algunas veces hasta se pasan.
Respecto a lo de las distribuidoras mucho me temo que no hay nada que hacer, por desgracia ¡claro!**

**Un abrazo.**

Hola:

Me llamo Angel y os escribo para felicitaros por la gran revista que estáis llevando a cabo. Para que se haga más interesante me atrevo a hacer la siguiente sugerencia: ¿por qué no de vez en cuando publicáis en vuestra revista mapas de juegos?

Angel Fernández Martínez
Murcia

**Como comprobarás, amigo Angel, cada vez nos estamos animando más a llevar a cabo tu sugerencia. Además, creemos que esta petición es general, que a todos os parecen muy prácticos y necesarios los mapas de juegos. Por este motivo intentaremos incluir entre nuestras páginas cada vez más. ¿Te parece?**

**Un saludo.**

Estimados amigos y compañeros de Amstrad Acción:

Desde el primer momento en que surgió vuestra publicación me ha parecido una muy buena idea el dar a una revista la independencia suficiente para hablar bien o mal de todo lo que acontece. Mi enhorabuena por ello. El único problema que le encuentro -o debiera decir encontramos los usuarios de mi ordenador, el PCW- es la reducida cantidad de espacio que nos dedicáis. Comprendo en parte la situación pues nuestro PCW es un ordenador más duro que los CPC e incluso que los PC, pero todo se puede arreglar. Nos gustaría que prepararáis cargadores y si no fuese posible, decidnos como utilizar los editores de sectores para conseguir vidas infinitas, energía, etc. Estoy seguro que sabéis más que nosotros.

Gracias por vuestra atención.

Vidal Díaz Cotón
Santiago de Compostela. La Coruña.

Queridos amigos de Amstrad Acción:

No puedo más que felicitaros por vuestra revista. He notado un cambio bastante grande desde la primera que salió a la venta hasta esta última y os digo sinceramente (no es por dar coba, la prueba está en la revista) que está pero que muy bien. Mi pregunta:

- ¿Es posible añadir pokes (vidas infinitas, etc.) a los juegos de PCW? Si es así, ¿como?

Manuel Serrano
Madrid

**Gracias a los dos por vuestra felicitación. Pero supongo que lo que más os interesa es una respuesta rápida y clara. Para empezar, sí es posible pokear los juegos para PCW, el problema reside en el "quién". Nosotros, podéis creernos, no vamos a descansar hasta publicar un cargador para algún juego de PCW, pero os pedimos paciencia porque primero tendremos que encontrar a la persona capaz de hacerlo. Desde luego seréis los primeros en enteraros. A ambos esperamos satisfaceros pronto.**

**Gracias.**

## FE DE ERRATAS DE LA SERIE "EN EL INTERIOR DE TU AMSTRAD"

```
NUMERO 2- Pag.25, columna 1,pàrrafo 1,lìnea 3; donde dice "(segundo modo),
                                               debe decir "(segùn modo).
          Pag.25, columna 1,pàrrafo 8,lìnea 2; donde dice "como siguen",
                                               debe decir "como sigue".

NUMERO 3- Pag.16,figura 1, falta poner "FIGURA 1". La leyenda del chip debe ser
          µPd 8255 en vez de µPd 8256.

          Pag.17. Falta, encima de "M0-M1-M2" la palabra "Modos:"

          Pag.24. Figura 4. Falta la flecha de una sola direcciòn que une la ca-
            silla "RAM" con la casilla "MATRIZ DE VIDEO".

          Pag.25. Figura 5. Donde dice: "...A9...A0
                                             0
                                             0
                                             1
                                             1       "

                         debe decir: " ...A9-A8...A0
                                          0  0
                                          0  1
                                          1  0
                                          1  1
```

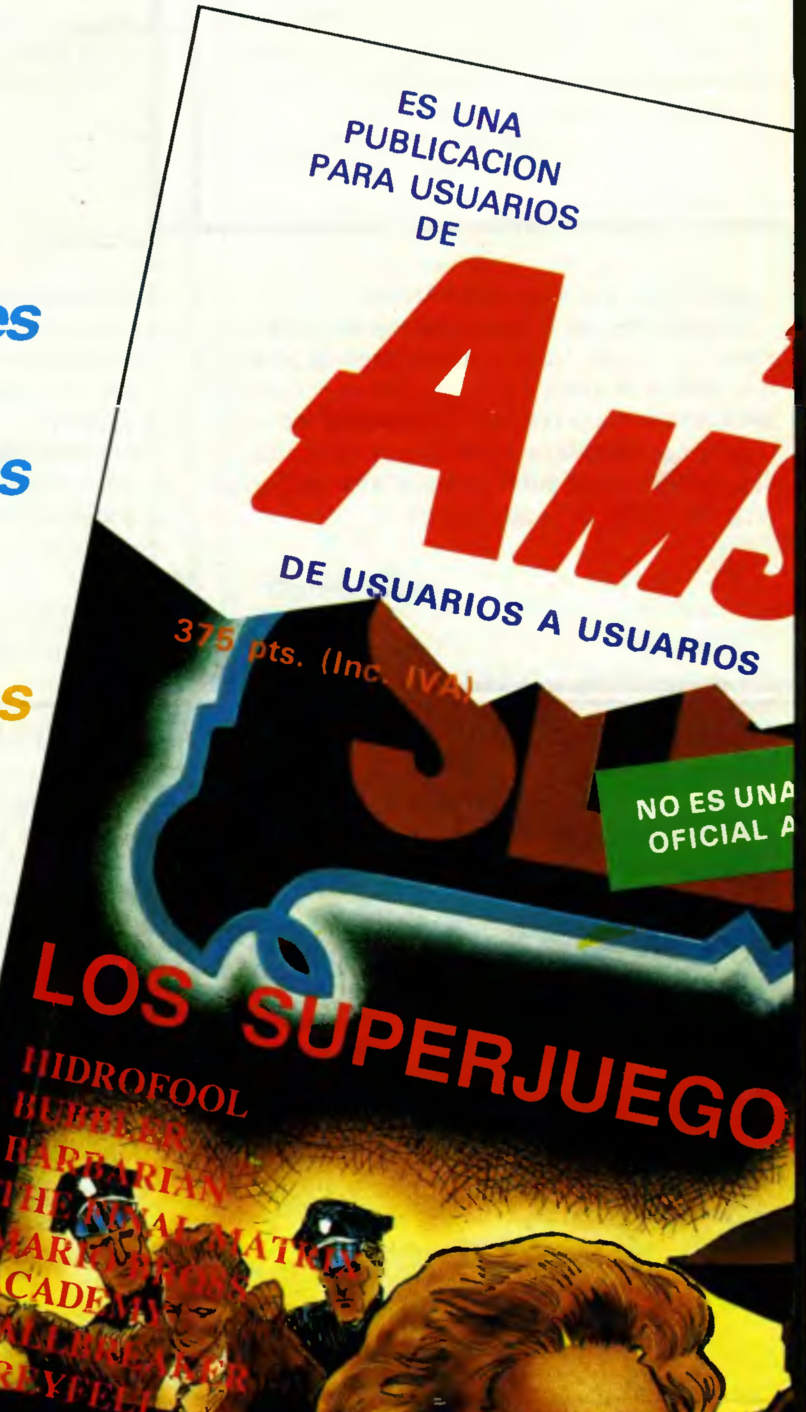
# EN DICIEMBRE

# ¡¡ESPECIAL NAVIDAD!!

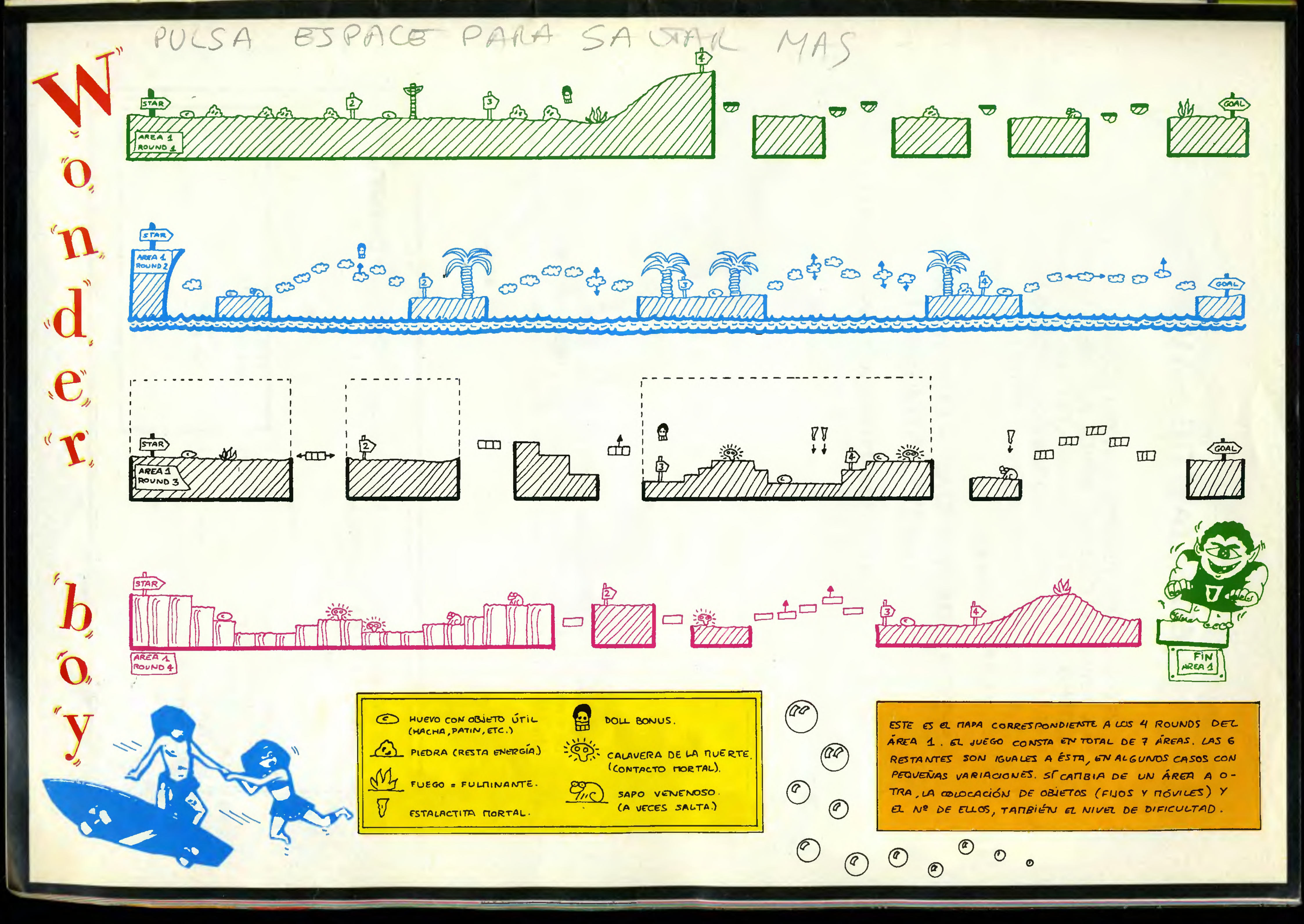
**CON:**

*Más páginas*
*Más mapas*
*Más cargadores*
*Más juegos*
*Más Novedades*
*Más...*

*No te lo pierdas*
*¡¡Reserva tu ejemplar!!*




**ESPECIAL NAVIDAD AMSTRAD ACCION**



Wonder boy
STAR
AREA 1 ROUND 1
GOAL
STAR
AREA 1 ROUND 2
GOAL
STAR
AREA 1 ROUND 3
GOAL
STAR
AREA 1 ROUND 4
FIN AREA 1
HUEVO CON OBJETO ÚTIL (HACHA, PATIN, ETC.)
PIEDRA (RESTA ENERGÍA)
FUEGO = FULMINANTE.
ESTALACTITA MORTAL.
DOLL BONUS.
CALAVERA DE LA MUERTE. (CONTACTO MORTAL).
SAPO VENENOSO. (A VECES SALTA.)
ESTE ES EL MAPA CORRESPONDIENTE A LOS 4 ROUNDS DEL ÁREA 1. EL JUEGO CONSTA EN TOTAL DE 7 ÁREAS. LAS 6 RESTANTES SON IGUALES A ÉSTA, EN ALGUNOS CASOS CON PEQUEÑAS VARIACIONES. SI CAMBIA DE UN ÁREA A OTRA, LA COLOCACIÓN DE OBJETOS (FIJOS Y MÓVILES) Y EL Nº DE ELLOS, TAMBIÉN EL NIVEL DE DIFICULTAD.

# ¡¡ESPECIAL DE NAVIDAD!!

EL PROXIMO MES TE ESPERA EN TU QUIOSCO «ALGO ESPECIAL». TAN ESPECIAL COMO EL **SUPER A.A. DE NAVIDAD** CON LOS ULTIMOS Y MEJORES JUEGOS, CON MAS CARGADORES, MAS MAPAS. CON MAS TRUCOS Y MAS ESPACIO, TANTO PARA TU CPC, COMO PARA TU PCW O PC.

*¡¡NO TE LO PIERDAS!!*

**ESPECIAL DE NAVIDAD A LA VENTA EN TODA ESPAÑA EL DIA 31 DE NOVIEMBRE.**

*RESERVA TU EJEMPLAR DE* AMSTRAD ACCION, *LA REVISTA PARA LOS QUE SABEN ... JUGAR.*

# ¡¡COLABORA!!

## TU COLABORACION TIENE PREMIO

Mándanos cualquier cargador (hecho por ti y no publicado anteriormente por otra revista) para la versión original de algún juego (disco o cinta) y si es publicado te regalamos el juego que elijas de nuestra boutique. ¡¡ANIMATE!!

YA TENEMOS DISPONIBLES LOS PRIMEROS NUMEROS ATRASADOS. SI AUN NO LOS TIENES, ¡PIDELOS!

NOMBRE: ____________________
DIRECCION: ____________________
LOCALIDAD: ____________________
PROVINCIA: ____________________
TELEFONO: ____________________
PAGO POR: ____________________

TALON ☐ GIRO ☐

Nº 0 ☐
Nº 1 ☐
Nº 2 ☐

# CHALLENGE OF THE GOBOTS

```
1Ø MODE Ø
2Ø FOR a=Ø TO 15:INK a,Ø:NEXT a
3Ø DATA Ø,13,26,23,2,2,4,26
,24,15,6,8,9,11,13,17
4Ø LOAD"!gobots.scn",&CØØØ
5Ø PEN 7
6Ø FOR a=Ø TO 15:READ
f:INK a,f:NEXT a
7Ø INK 7,6:LOCATE 1,23:PRINT"
Loading GOBOT GAME ":
8Ø OPENOUT "A":MEMORY &FFF
:CLOSEOUT:LOAD "!GOBOTS.BIN"
,&1ØØØ
9Ø FOR A=&BFØØ TO &BFØØ+13
:READ D:POKE A,D:NEXT
1ØØ DATA 33,Ø,16,17,64,Ø,1
,64,139,237,176,195,64,Ø
11Ø INPUT "NUMERO DE VIDAS
(Ø-255) ";H
12Ø IF H<Ø OR H>255 THEN
11Ø ELSE POKE &5FE8,H
13Ø MODE 2:CALL &BFØØ
```

# PROFANATION

```
10 '  AGUSTIN LOPEZ Y FELIPE ARRUDI
20 MODE 1
30 INPUT "Numero de vidas (1/255) ";vi
40 INPUT "Numero de pantalla inicial (1/48) ";pa
50 INPUT "Vidas infinitas (s/n) ";in$
60 INPUT "Inmunidad (s/n) ";nm$
70 INPUT "Fin de juego al empezar (s/n) ";fi$
80 IF in$<>"s"THEN in=&FF ELSE in=&17
90 IF nm$<>"s"THEN nm=&FF ELSE nm=&17
100 IF fi$<>"s"THEN fi=&FF ELSE fi=&17
110 MODE 0:MEMORY &6FFF:LOAD"!c",&8000+32
120 FOR q=&7000 TO &700D:READ s:POKE q,s:NEXT
130 FOR f=&8000 TO &801C:READ a:POKE f,a:c=c+a:NEXT
140 IF c<>2127 THEN PRINT"error en datas":STOP ELSE
POKE &8083,&C8:POKE &8084,3:POKE &800C,vi:POKE &8011
,pa:POKE &8019,fi:POKE &8005,nm:POKE &800A,in:CALL
&7000
150 DATA &21,0,&80,&11,&c8,&3,&1,0,&5,&ed,&b0,&c3,
&fa,&3
160 DATA 33,0,0,34,179,23,62,183,50,236,23,62,10,
50,91,25,62,1,50,96,25,62,195,50,172,23,195,112,23
```

# ACADEMY

## MIND GAMES ESPAÑA




Si ha habido alguna vez dos superaventuras espaciales para Amstrad estas han sido Tau Ceti y Elite. Por ambas partes y de formas muy parecidas se consiguieron dos programas diferentes, hechos de forma diferente pero con unos conceptos que los ligaban por encima de sus argumentos, incluso en el éxito. Hoy aparece en España la segunda versión de uno de ellos, más exactamente de Tau Ceti. Y decimos que hoy por no decir que ahora y por que si bien en el Reino Unido Academy lleva ya corriendo un poco, más bien poco, es en estos momentos cuando llega a España de la mano de Mind Games.

Posiblemente muchos de vosotros no habéis oido hablar siquiera de este programa pero aquellos que en su día jugaron con Tau Ceti comprenderán enseguida lo que viene, o sea, ACADEMY en mayúsculas.

Hecha esta pequeña introdución vamos a deciros como funciona el programa.

### LA HISTORIA

Todo empezó cuando en el año 2197, en 61 Cisne, ocurrió un terrible acidente, un piloto inexperto accionó un mando equivocado y colisionó con el reactor principal, reduciendo a lava fundida la mitad del planeta. El Gal-Corp se reunió de inmediato para deliberar sobre el suceso y llegó a la conclusión de que era preciso proporcionar entrenamiento especial a un cuerpo de pilotos de élite que conducirían las naves usadas para los trabajos de colonización y reconocimiento.

La academia Gal-Corp, para Pilotos Especiales Avanzados (GASP), fué fundada en el año 2213 para atender esta necesidad. Cada año ingresaban en ella cerca de cien aspirantes, de los que sólo unos pocos alcanzaban el dominio del vuelo y las habilidades del combate.

Para poder graduarse en la Academia los aspirantes deben completar con éxito veinte misiones, distribuidas, de cuatro en cuatro, en veinte niveles.

### EMPEZANDO A JUGAR

Una vez cargado el programa y con el menú principal en pantalla, lo primero que tienes que hacer es introducir tu nombre. Para ello mueve el cursor hasta la opción "ENTER A NEW CADET" y pulsa fuego. Teclea tu nombre, responde con "Y" a la pregunta "RESTART GAME FROM LEVEL I" y pulsa de nuevo fuego para volver al menú.

Ahora el siguiente paso que tienes que dar es selecionar una misión. Dirige el cursor hasta la opción "SELECT A MISION" y pulsa fuego. Te aparecerán las cuatro misiones disponibles en el nivel I y tres opciones debajo. De las cuatro misiones puedes elegir la que quieras , es indiferente, pero recuerda que para pasar al nivel II has de acabar antes éstas cuatro. Elegida la misión puedes bajar el cursor a las tres opciones. La primera te dará información sobre la misión que has elegido, la segunda no te servirá puesto que es para pasar de nivel. Si te interesa saber algo sobre tu misión colócate sobre la primera y aprieta fuego. Esta opción' "INFO ON THIS MISSION" te explica la tarea que se te encomienda y te indica las naves y edificios con los que te encontrarás en el transcurso de tu servicio. Asimismo te recomienda la nave idónea para la misión que has elegido. Debes saber que System Support significa centros de reparación y abastecimiento de combustible.

Por otra parte, tienes la posibilidad de pedir información sobre el sistema planetario en el que te encontrarás y examinar su superficie.

Si ya has elegido la misión y te has informado sobre el tema puedes colocarte sobre "SELECTION COMPLETE" y pulsar fuego. Regresarás al menú principal.

Este es el momento de seleccionar tu nave. Si eres juicioso seguirás el consejo de la computadora y eligirás la que ella te indique al pedirle la información sobre la misión. Para ello ponte sobre "SELECT SKIMMER" y aprieta fuego.

Verás entonces las tres naves listas




ACADEMY

y tres más (Unused) que no están definidas y por tanto no puedes usar. Elije la que te convenga y baja a las opciones. Estas son :"INFO ON THIS SKIMMER" (información acerca de la nave), "VIEW PANEL" (vista del panel), "DESIGN NEW SKIMMER" (diseño de una nueva nave) y "SELECTION COMPLETE" (selección completa). Si escoges información acerca de la nave podrás conocer el equipamiento y la forma exacta de tu nave. Si deseas ver el panel de instrumentos elije la segunda opción, pero si lo que prefieres es diseñar tu nave elige la tercera (enseguida te indicamos cómo diseñar una).

Tanto si suponemos que has diseñado tu propia nave como si has elegido una preparada el siguiente paso que tienes que dar es "ACCEPT MISSION", o sea, aceptar misión. Hecho esto entras de lleno en el juego.

Una vez dentro de la opción "SELECT SKIMMER" del menú principal, selecciona "DESIGN NEW SKIMMER", te aparecerá entonces en pantalla el menú de selección del equipo. Verás que hay cinco columnas, la de la izquierda te muestra una relación del posible equipo, las tres de centro te indican si la nave lo tiene ya, cuantos y la potencia de cada uno (baja, media, alta). El valor actual de cada elemento estará marcado con una señal..

Y la columna de la derecha te indica su peso. Moviendo el cursor hacia la casilla correcta y pulsando la tecla o botón de fuego, puedes modificar el equipo.

Las dos principales limitaciones que se presentan al equipar la nave son, por una parte el peso del material y por otra su coste. Ambos parámetros se indican en dos barras de color azul en la parte inferior de la pantalla. El modelo básico de nave puede llevar sólo un peso de hasta cien megatones galácticos. El presupuesto del Galcorp para cada misión es de cien créditos. Si alguna de las dos cantidades es superada, la barra indicadora se pondrá de color rojo y necesitarás desprenderte de algunos artículos para poder continuar. Una vez satisfecho mueve el cursor hasta "DESIGN COMPLETE" y aprieta fuego.

Aquí puedes elegir la textura del panel y el color. Selecciona entonces "PLACE INSTRUMENTS" (poner instrumentos) para colocar todos los aparatos que hayas elegido

De esta forma accederas al diseño de un panel en el cual podrás dar forma al cuadro de mandos de la nave.

Cada vez que coloques un instrumento tienes que volver al menú para continuar con el siguiente hasta que acabes. Una vez que hayas distribuido todos los controles selecciona "DESIGN COMPLETE". Elige un nombre para la nave que acabas de crear y tecléalo seguido de ENTER.




### MODOS DE JUEGO

Básicamente Academy dispone de dos modos completamente diferentes: el modo Superficie y el modo Combate. En el primero puedes comunicarte con el ordenador de la nave mediante los comandos apropiados para ello. Antes de lanzarte comprueba el equipamiento de ésta (EQUIP) y activa sus mirillas (SIGHTS ON). Una vez listo sólo te queda despegar (LAUNCH). De esta forma entras automáticamente en el modo Combate, en el cual perderás el contacto con el ordenador. Para volver a tomar contacto necesitarás entrar de nuevo en el modo Superficie, es decir, deberás estar sobre una zona de aterrizaje. No vale cualquier sitio.

Respecto al equipo de tu nave está preparada para llevar muchos aparatos y armamento, sin embargo, como ya te hemos dicho, tiene muchas limitaciones, principalmente de peso y dinero. Hay algunos elementos que son standar en todas las naves. El material al que puedes acceder es:

ESCUDOS (SHIELDS): Se encuentran en todas las naves.

LASERS: Se encuentran en todas las naves. Hay tres tipos diferentes.

RASTREADOR(SCANNER): Es opcional. Rastrea 360º alrededor de tu nave.

MISILES:Son opcionales. Sólo se pueden llevar un nº limitado.

FAROS (FLARES): Son opcionales. Nos proporcionan iluminación durante un corto espacio de tiempo. Son útiles cuando en algunos planetas el Sol se pone y la luz se pierde.

MISILES ANTIMISIL(AMM'S): Son opcionales. Sirven para destruir los misiles enemigos.

BOMBAS RETARDADAS (DELAY BOMBS): Son opcionales. Añadidas recientemente al armamento de la nave. Son muy potentes dentro de un corto radio de acción. Una vez arrojadas tardan diez segundos en estallar permitiéndote escapar. Son muy útiles contra grandes objetivos inmóviles.

INFRARROJOS (INFRA-RED): Son opcionales. Permiten ver la superficie de los planetas cuando las condiciones naturales son de escasa visibilidad.

BRUJULA (COMPASS ADF UNIT): Es opcional. Indica la orientación de la nave. El ADF conectado al GLV indica la trayectoria a seguir.

ACTIVADOR DE LAS PLATAFORMAS DE SALTO (JUMP/ DOOR ACTIVATOR): Es opcional. Las plataformas de salto se encuentran a veces en las grandes colonias y ciudades. Permiten a las naves saltar de una a otra ahorrando mucho tiempo en el viaje. La Unidad de Salto activa estas plataformas y hace que puedan ser utilizadas por la nave.

UNIDAD DE DETECCION (TARGET, TRACKING UNIT): Es opcional. Cuando los lasers de la nave están apuntando a otra embarcación la barra superior se pondrá roja. Si nuestra nave ha sido detectada por algún enemigo la barra central se pondrá también roja. La inferior se encenderá cuando la energía del escudo protector se está agotando.

INDICADORES (GAUGES): Todas las naves están equipadas con indicadores que muestran la temperatura de los lasers, la energía de los escudos de protección, el combustible, la altura y la velocidad.

### ACABANDO

De vuelta al menú principal tenemos aún: TAPER/DISC MENU, PROGRESS REPORT es una especie de tabla de puntuación. VIEW/ REDEFINE KEYS nos muestra las teclas de control y nos permite redefinirlas.

En la parte superior derecha tenemos también el indicador de sonido (ON/OFF), el POINTER para elegir el color del puntero y DISPLAY para definir los colores de pantalla.

### CONCLUSION

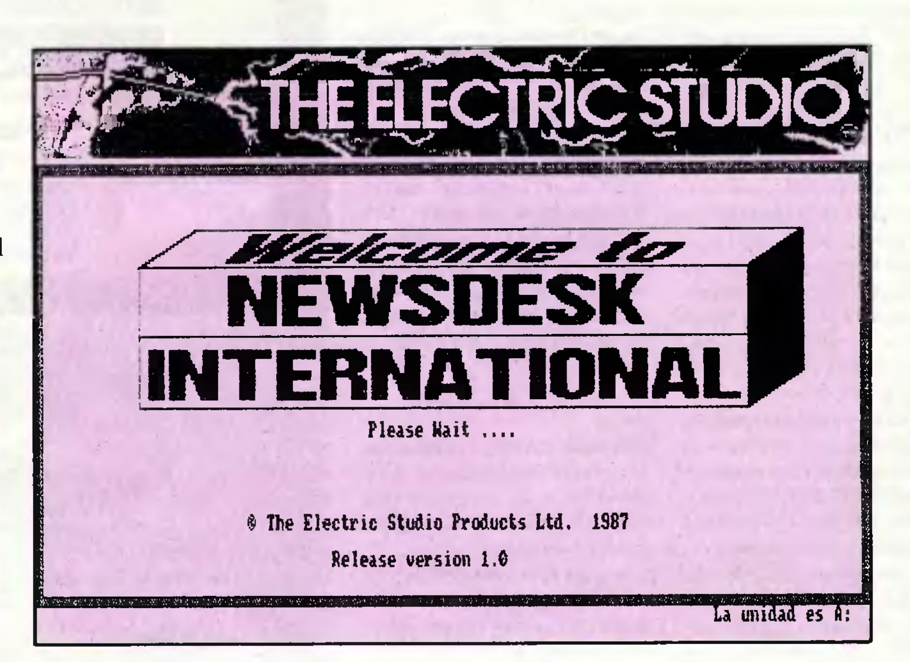
ACADEMY es un programa de los que no se acaban en una hora. La calidad, los gráficos, el movimiento y demás alcanzan elevadas cotas en este juego. Apasionante.



Amstrad Acción nº 5

# newsdesk INTERNATIONAL

**PCW**




Newsdesk International es un programa para usuarios de PCW que pretende suplir la falta de un paginador tipo Pagemaker o algo por el estilo. Sin embargo es muy difícil que pueda oponerse como tal al mencionado anteriormente. Tanto Pagemaker como Fleet Street Editor ofrecen muchas más prestaciones y buen hacer. Newsdesk International es un programa mitad de tratamiento de gráficos, mitad paginador, lo que a fin de cuentas realiza cualquier programa de maquetación que se precie.

El manejo, y decimos manejo no comprensión, de esta utilidad es muy sencillo. Como podéis comprobar en las dos páginas de opciones que os hemos preparado (creo que están todas las posibles), Newsdesk es muy completo.

De primeras el menú que aparece nos proporciona opciones de ayuda, acceso al disco, acceso a la impresora, gráficos, Fonts, ventanas y salida. Cada uno de estas opciones del menú general, a excepción de la última, presenta nuevos submenús con numerosísimas opciones.

La comprensión del programa ya no es tan sencilla y el manual que nosotros tenemos está escrito en inglés. Será preciso, si queremos llegar a controlar perfectamente el programa, que le dediquemos algunas horas antes de meternos de lleno en un trabajo.

Newsdesk International te permite la utilización de gráficos y texto en conjunto pudiendo, con un poco de imaginación, amenizar cualquier trabajo que realices.

Y ya no hay mucho más que decir. Newsdesk es interesante, entre comillas, y algo complicado.

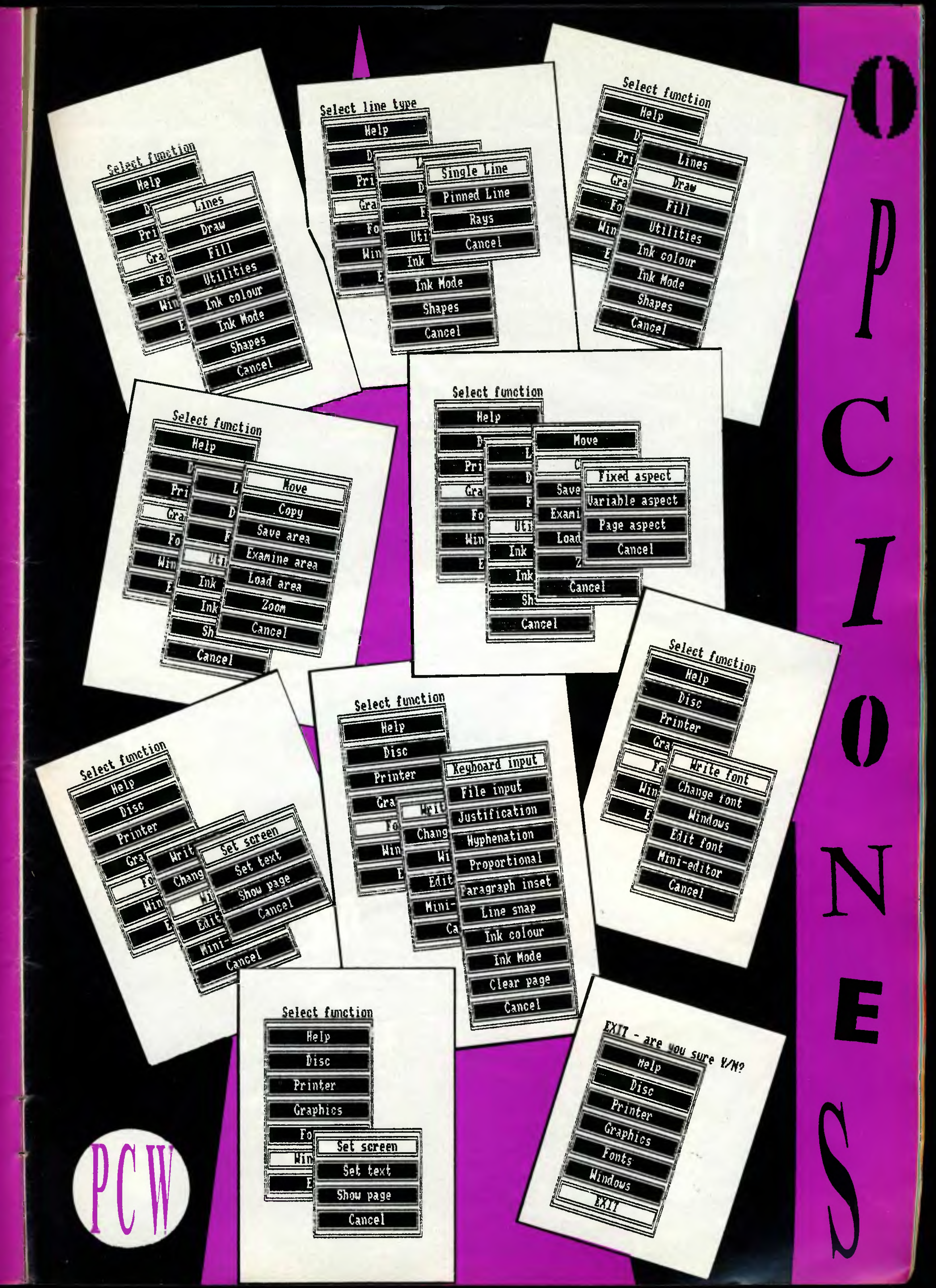
Editing file AMSTRAD    Cursor position: 384

Esta es la opcion de Newsdesk llamada MINI EDITOR.
Como ves es casi un procesador de texto.
Mas adelante este texto podra ser introducido en ventanas previamente definidas.
Podras definir tanto ventanas de texto como de graficos.
Para ello cuentas con opciones como SET TEXT o SET SCREEN.
La opcion que te va a permitir ver tal y como queda el trabajo realizado es SHOW PAGE.

La unidad es A:

**Con Newsdesk International se pretende que la autoedición (a nivel amateur, por supuesto) pueda estar al alcance de cualquier usuario de PCW.**

*NEWSDESK INTERNATIONAL*



OPCIONES
PCW
Select function
Help
Lines
Draw
Fill
Utilities
Ink colour
Ink Mode
Shapes
Cancel
Select line type
Help
Single Line
Pinned Line
Rays
Cancel
Ink Mode
Shapes
Cancel
Select function
Help
Lines
Draw
Fill
Utilities
Ink colour
Ink Mode
Shapes
Cancel
Select function
Help
Move
Copy
Save area
Examine area
Load area
Zoom
Cancel
Cancel
Select function
Help
Move
Fixed aspect
Variable aspect
Page aspect
Cancel
Cancel
Cancel
Select function
Help
Disc
Printer
Write font
Change font
Windows
Edit font
Mini-editor
Cancel
Select function
Help
Disc
Printer
Set screen
Set text
Show page
Cancel
Cancel
Select function
Help
Disc
Printer
Keyboard input
File input
Justification
Hyphenation
Proportional
Paragraph inset
Line snap
Ink colour
Ink Mode
Clear page
Cancel
Select function
Help
Disc
Printer
Graphics
Set screen
Set text
Show page
Cancel
EXIT - are you sure Y/N?
Help
Disc
Printer
Graphics
Fonts
Windows
EXIT

# THE TUBE

¿Te atreves a desafiar a la máquina?
¿ Si ?
Entonces BINARY DESIGN ha creado
este fantástico arcade para ti.
Juega solo o con un amigo, admira su
scroll en todas las direcciones,
escucha su música.
¡¡ Pon a prueba tu rapidez y tu ingenio !!

πr²

Can you find your way through the cogs of a mind's machinery. In this game you really must pull yourself together!!

## THE TUBE

¡¡ El primer juego espacial que contiene
tres fases arcade diferentes !! Total scroll
en todas ellas.
Música por David Whittaker.
Adicción sin límites.
¡¡ SENSACIONAL !!

¿ Serás capaz de sobrevivir durante
tu viaje a través de THE TUBE?

## MEAN CITY

La Federación y el Enclave se encuentran
en guerra tras el Holocausto Atómico.
Entra en la ciudad y...
el juego comienza

MEAN CITY te permite jugar
simultáneamente con un amigo. Gran
rapidez de movimientos, pantalla,
doble scroll, música estupenda.
¡¡ Simulvisión !!

MEAN City

The Mutant Federation and the Enclave cities are locked in struggle.
Enter the City and the game . . . begins.

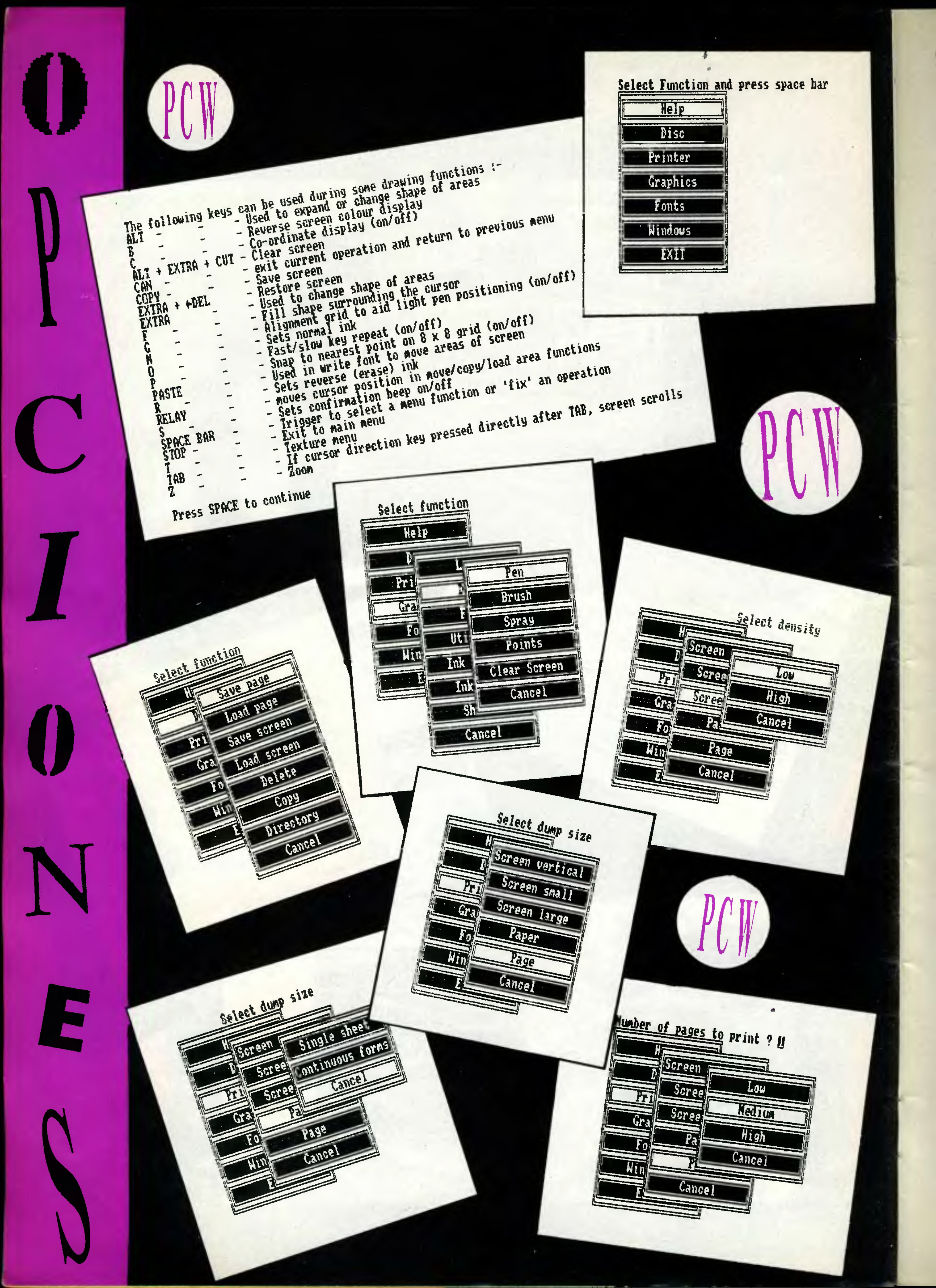
CIUDADELA SOFT
Vía Layetana, 30 - 1ºE
Tfno. 310 42 96
08003 Barcelona

BUSCAMOS DISTRIBUIDORES.

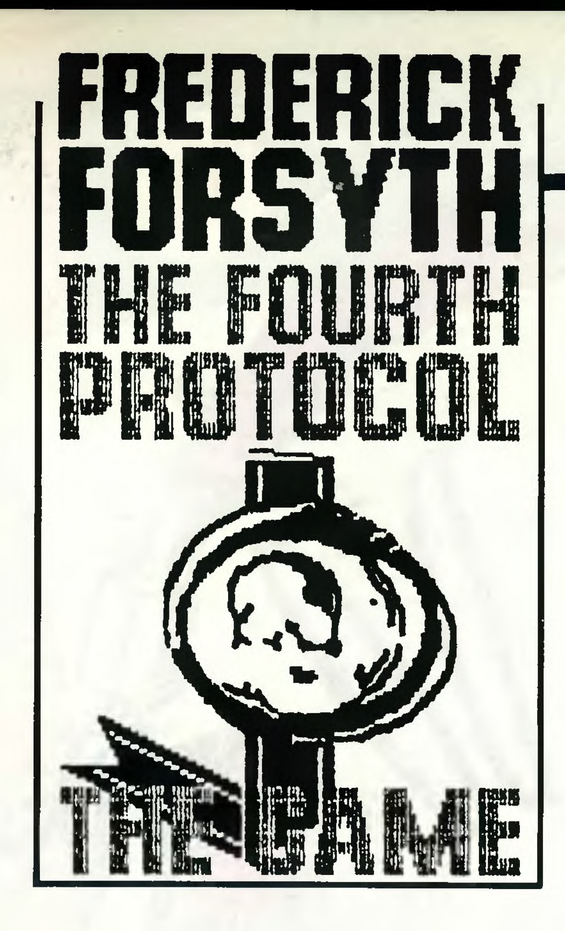
# Newsdesk



Editing character h  Font file A:DEFAULT
These keys are used within the font editor :-
A - Adjust global font defaults.
D - Set descender line when printed.
E - End of character for proportional spacing.
ENTER - Save edited character to disc.
H - Help (this screen!).
L - List font alphabet.
N - Normal ink for setting character pixels.
R - Reverse ink for erasing character pixels.
SPACE BAR - Set or reset character pixels.
V - Remove character from font file.
X - Allows capture of a character from the main screen being edited.
Press H for Help
La unidad es A:
New font to use ? (RETURN for same font) A:DEFAULT.FNT
A:DEFAULT Ab1 Ab1 Ab1
La unidad es A:
Set text window
Press space to fix
Set screen
Set text
La unidad es A:
Select fill/brush mask
Help
Lines
Draw
Fill
Utilities
Ink colour
Ink Mode
Shapes
Cancel


OPCIONES
PCW
The following keys can be used during some drawing functions :-
ALT - Used to expand or change shape of areas
B - Reverse screen colour display
C - Co-ordinate display (on/off)
ALT + EXTRA + CUT - Clear screen
CAN - exit current operation and return to previous menu
COPY - Save screen
EXTRA + ←DEL - Restore screen
EXTRA - Used to change shape of areas
F - Used to change shape surrounding the cursor
G - Fill shape surrounding the cursor
N - Alignment grid to aid light pen positioning (on/off)
O - Sets normal ink
P - Fast/slow key repeat (on/off)
PASTE - Snap to nearest point on 8 x 8 grid (on/off)
R - Used in write font to move areas of screen
RELAY - Sets reverse (erase) ink
S - moves cursor position in move/copy/load area functions
SPACE BAR - Sets confirmation beep on/off
STOP - Trigger to select a menu function or 'fix' an operation
T - Exit to main menu
TAB - Texture menu
Z - If cursor direction key pressed directly after TAB, screen scrolls
- Zoom
Press SPACE to continue
Select Function and press space bar
Help
Disc
Printer
Graphics
Fonts
Windows
EXIT
PCW
Select function
Help
Pen
Brush
Spray
Points
Clear Screen
Cancel
Ink
Ink
Cancel
Select density
Screen
Low
High
Cancel
Page
Cancel
Select function
Save page
Load page
Save screen
Load screen
Delete
Copy
Directory
Cancel
Select dump size
Screen vertical
Screen small
Screen large
Paper
Page
Cancel
PCW
Select dump size
Screen
Single sheet
Continuous forms
Cancel
Page
Cancel
Number of pages to print ?
Screen
Low
Medium
High
Cancel
Cancel


SABADO
CHIP
"SABADO CHIP",
TU PROGRAMA DE RADIO.
TODOS LOS SABADOS DE 5 A 7
DE LA TARDE, EN LA CADENA
COPE, RADIO POPULAR.
¡¡PON TU ORDENADOR A LA ESCUCHA!!




# EL CUARTO PROTOCOLO

CENTURY COMMUNICATIONS

**Cuando un espía soviético logra infiltrarse en una base militar de la OTAN todo puede ocurrir. El Cuarto Protocolo de Frederick Forsyth fue un best seller que ahora se encuentra en tu ordenador.**

Nos encontramos ante una aventura de espionaje de grandes dimensiones, una aventura en la que tendrás que pensar y comportarte como un verdadero espía si quieres conseguir algo.
El programa consta de tres partes claramente diferenciadas: Los papeles de la OTAN, la Bomba y El asalto de las fuerzas especiales, de los SAS.
Para que os situéis un poco en el juego voy a intentar explicaros más o menos el argumento del juego, de la película o del libro ya que todos son iguales.

**1ª Parte**

Los rusos y en consecuencia la KGB, urden un plan para minar los cimientos de la OTAN y volver a la guerra fría. Para ello consiguen información indirectamente de un funcionario de la emba–jada sudafricana. Este, roba información secreta que acaba cayendo en manos de los soviéticos. Los ingleses sospechan y envían un espía tras los pasos del funcionario.
Aprovechando la nochevieja el espía inglés entra en la casa de éste para buscar pruebas. Para entonces la KGB ya tiene suficiente información, pero los ingleses aprovechan para mandar por el mismo conducto información falsa.
Hasta aquí llegaría lo que podríamos llamar la primera parte, o sea, el papeleo, el espionaje.

**2ª Parte**

El objetivo ruso es instalar una bomba atómica en una base aérea americana, de la OTAN, en Inglaterra. Haciéndola estallar, el servicio secreto ruso quiere conseguir que ante la opinión pública todo parezca un accidente y obliguen a retirar todas las ojivas nucleares instaladas. Los rusos infiltran a un espía en la base cuya misión es ir recogiendo las partes de la bomba que le son enviadas desde la URSS. Pero los ingleses andan tras la pista y en un momento recuperan una de las piezas.
Mientras, en la URSS hay varios altos funcionarios que no están de acuerdo con el proyecto, por ello, se ponen en contacto con el jefe de la OTAN en Europa y le cuentan lo que pasa para ver si ellos mismos pueden abortar el proyecto.
Poco a poco el cerco se va estrechando sobre el espía ruso. Y es entonces cuando llega de Moscú una especialista que es la que ha de montar la bomba para que luego sea activada por su compañero. Sin embargo, la rusa trae otras órdenes: tiene que adelantar el tiempo de explosión de la bomba para que en cuanto sea activada por el espía le explote. A su vez él tiene la orden de acabar con ella en cuanto acabe de montar la bomba, y matarla, con lo que la KGB habría eliminado a los dos únicos testigos y conocedores del plan. Asi habría pasado si el ruso no hubiera sospechado y hubiera abierto el mecanismo de relojeria de la bomba.

**3ª Parte**

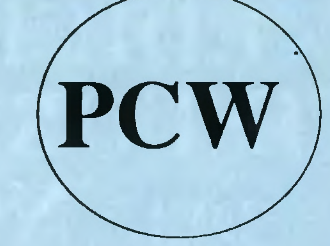
La tercera y última parte es la relacionada con el asalto de los SAS.
El espía inglés logra seguir, sin ser decubierto , al ruso hasta su casa. Este inicia un apresurada fuga pero las carreteras están cortadas por manifestantes y tiene que volver atrás. De vuelta a su casa, donde está la bomba, es seguido por los ingleses, los cuales habían colocado un detector en su motocicleta. Es aquí cuando se produce el asalto. Los dos espías entran en una lucha mano a mano pero los SAS matan al ruso. De nada le vale al espía inglés pedir explicaciones.
Se marcha.

**Conclusión**

El Cuarto Protocolo es un juego complicado pero con un tema apasionante. Aparte de todo, el programa se encuentra en inglés. El 4º Protocolo es controlado mediante iconos, no es un juego conversacional.

Continúa en la pág. 62

# BLAGGER







**TODO UN MANIC MINER PARA PCW. EL JUEGO RESULTA ENTRETENIDO AUNQUE SIN DUDA ES DE AQUELLOS EN LOS QUE NUESTRA HABILIDAD JUEGA UN PAPEL IMPORTANTE.**

Antes de nada y aprovechando este artículo quisiera recalcar la enorme dificultad con que nos encontramos a la hora de buscar juegos para nuestro ordenador: el PCW. Y la verdad es que cada vez parecen más escasos. Con esto no quiero decir que no haya, los hay y nosotros los vamos a tener , si bien es imposible seguir el mismo ritmo siquiera del PC.

El juego que nos ocupa, BLAGGER, es uno de los dos que se suministran dentro de un pack, para PCW, de Alligata.

BLAGGER es el arcade por excelencia, un Manic Miner en versión PCW, con un nivel de adicción bastante alto, unos gráficos normalitos pero suficientes en un PCW y un montón de peligrosos enemigos repartidos por una gran cantidad de pantallas.

¡Qué más podemos decir! BLAGGER es un programa de los de antes, un arcade en el que la habilidad juega un papel primordial y en el que nuestra misión consiste en pasar pantallas y pantallas recogiendo las llaves que encontramos en cada una hasta llegar al final.

Para poder acceder de una pantalla a otra será necesario recoger antes obligatoriamente todas la llaves, si no lo hacemos la salida permanecerá bloqueada.

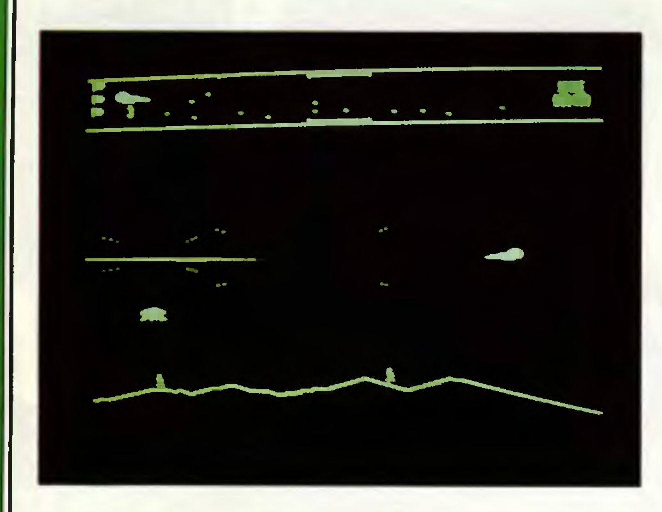
Así pues, Roger the Dodger, nuestro protagonista, habrá de vérselas con un montón de bichos raros, desde caramelos hasta calaveras pasando por un buen número de engendros, todos con una cosa en común: son mortales.

Como conclusión lo único que podemos deciros es que el juego es entretenido y difícil. Blagger es un juego que pondrá a prueba vuestra paciencia. Intentadlo y veréis.

PCW PCW PCW PCW

# GUARDIAN

## ALLIGATA



**GUARDIAN, una conversión del antiguo DEFEND OR DIE para CPC. Considerado como un programa de vuelos bajos. Sencillo y sin caer en grandes excesos, puede, sin embargo, gustar.**

Compañero de pack de Blagger, Guardian viene a ser el antiguo Defend or Die que en su día apareció para los modelos CPC, o sea, una conversión más en la que lo único que se ha modificado es la pantalla de presentación.
El juego dista mucho de ser una genialidad pero como ya hemos dicho muchas veces, ocurre de año en año que las mayores simplezas son las que más nos divierten.
Guardian rezuma sencillez por cualquier lado que se le mire y aún así puede ser interesante. Recordar que tanto Blagger como este juego vienen juntos en un pack realizado por Alligata. ¿Nuestra misión? Sencillo: matar y matar marcianos y evitar que se lleven a los hombrecillos que se encuentran en tierra. Si logramos superar cierta puntuación pasaremos a otra fase de juego en la que los colores de la pantalla se invierten y por lo tanto aumenta la difcultad. A la vez la velocidad de los marcianos se hace más rápida y el asunto se torna peliagudo.

GUARDIAN es un juego que no aporta nada nuevo, todo lo contrario, el tema es machaconamente arcaico. Lo que ocurre es que ante la falta de programas de este tipo (juegos) para los usuarios de PCW, no podemos sino decir que quizás os guste. También nos influye el hecho de que el usuario de este ordenador contempla el tema lúdico, normalmente, desde un segundo plano.
Asi pues, tened en cuenta todo lo dicho y valorar vosotros mismos la capacidad (gráfica, sonora, etc.) del ordenador que usamos.
GUARDIAN es sencillo, poco complicado, pero... personalmente ya se sabe, cada uno es un mundo y para valorar un juego de PCW primero hay que valorar las posibilidades del ordenador. Es muy difícil para nosotros hablar mál de un juego para este ordenador, por lo tanto a lo dicho: sacar vuestras propias conclusiones de este juego y si creéis que os puede interesar no lo penséis.
Guardian y Blagger, un pack de Alligata para PCW.

**USUARIO DE PCW: SI CREES QUE PUEDES APORTAR ALGO O MUCHO A NUESTRA REVISTA, PONTE EN CONTACTO CON NOSOTROS. SIN VUESTRA COLABORACION TODO ES MAS DIFICIL. AYUDARNOS A MEJORAR Y AUMENTAR VUESTRO ESPACIO. GRACIAS.**

Viene de la pág. 58



# PCW


THE GAME
FREDERICK
FORSYTH
THE FOURTH
PROTOCOL
THE FOURTH PROTOCOL
PCW8256 Game conversion by DJM+SH FEINL
Which part of the game do you wish to play:
1 - PART 1, THE NATO PAPERS,
2 - PART 2, THE BOMB or
3 - PART 3, THE SAS ASSAULT.
Please enter option:
JUN
02
EPC
TELEPHONE
MESSAGE PAD
0 TARGETS ASSIGNED
WATCHERS
MEMO
AKW 3
REF:247
FROM:ESTABS.
CONGRATULATIONS ON
YOUR APPOINTMENT AS
HEAD OF C1(A).

# CONTACTOS

CONTACTOS
AMSTRAD ACCION
APTDO. 91
BILBAO

**SI ESTAIS INTERESADOS EN QUE VUESTROS ANUNCIOS SEAN PUBLICADOS EN AMSTRAD ACCION ¡ENVIADNOSLOS!**

Intercambio programas para ordenadores Amstrad 464,664,6128. Tengo últimas novedades y poseo muchos programas. Interesados llamar al teléfono (96) 3253220. Sólo Valencia ciudad. Preguntar por Joaquin.

Me gustaría intercambiar programas en cinta para los Amstrad. Interesados escribir a: Cándido Alonso. C/ Ignacio Iglesias, 63 - 4 J. 08720 Vilafranca del Penedés. Barcelona. O llamar al (93) 890 27 78.

Intercambio programas de utilidades y juegos para el Amstrad 464/664/6128 sólo en cinta. Poseo muchos programas como el: Deep Strike, Spirits, etc. Interesados escribir a: Miguel A. Sierra. C/ Arenal, 120 - 5 D. Miranda de Ebro. 09200 Burgos. Contestaré a todos los que escriban. Mandad lista.

Tengo un Amstrad CPC 464 y me gustaría conseguir los juegos Prohibition, Barbarian e Hydrofool. Los cambiaría por otros juegos como El Misterio del Nilo, Enduro Racer, Game Over, Slap Fight, Dragon's Lair II, Saboteur II, Avenger y Green Beret (todos originales) Interesados llamar al Tfno. 3736065 y preguntar por Manolo. Sólo Valencia.

Compro impresora Sinclair QL. Espero ofertas. Javier. Tfno. (94) 4240678. Bilbao

Compro PC completo. Espero ofertas. Javier. Tfno. (94) 424 06 78. Bilbao.

Intercambio programas sólo en disco. Interesados llamar o escribir a: Juan Gregorio García. Avda. Fermín Sanz Orrio, 29, 3 Drcha. 03590. Altea. Alicante. Tfno. (965) 84 16 79.

Desearía comprar impresora en buen estado, del tipo DMP 2000 o similar. Escribir, indicando características principales (velocidad, tipos de letra, caracteres gráficos, etc.), tiempo de uso y modelo, a José Manuel Sierra. Polígono Errotaraz, 10 - 3º A. Ventas-Irún. Guipuzcoa.

Cambio juegos en disco y cinta, preferentemente desprotegidos. Sin fin lucrativo. Dirigirse a: Luis Angel de La Fuente López. C/ Gran Capitán, 3 - 5, 2º Drcha. 37005 Salamanca.

Cambio todo tipo de programas para el Amstrad PCW. Escribir a: Alberto Gonzalez Gómez. C/ Sueca, 17, pta 27. Valencia 46006.

Desearía conseguir, comprar o intercambiar programas de utilidades de todo tipo para CPC 6128 tales como: Discology, Handy Man, AMX Page Maker, Fleet Street Editor, Music System, Art Studio, Gena3-Mona3, Tasword, Compiladores de lenguajes. También necesito instrucciones del Transmat y Zedis II. Contestaré a todos. También juegos. Interesados escribir a: Félix Pablo Grande. Garragane, 8-2ºI. 48100 Mungia. Bizkaia.

Intercambio juegos en disco y cinta para el cpc 464 y también programas de utilidades. Los interesados que llamen al (968) 253545 o escribir a Enrique Albadarejo Sánchez. Urano, 8. Colonia San Esteban. 30010 Murcia.

Quisiera intercambiar juegos y demás. Me gustaría conocer algún club de mi provincia. Responderé seguro. Dirigirse a Salvador Alcalde. Cuesta de Corvales, 26. 18140 La Zubia. Granada. O dirigirse al (958) 59/04/90.

Cambio juegos y programas de gestión para el PCW 8256. Interesados escribir a J. González Herrera. Burgos, 13-1ºB. Miranda de Ebro. Burgos.

¡Hola muchachos! Desearía intercambiar programas tanto de utilidades como juegos, con usuarios de CPC 464 de toda España: Tengo novedades como: Barbarian, F.M. Basket Master, Expres Rider, Saboteur II, etc. Interesados dirigirse a: Jaime Beltrán. Sta. Cristina, 3-5º-14º. 12530 .Burriana. Castellón. O llamar al (964) 512709.

HUNTER CLUB ESPAÑA. Club alucinante para Amstrad CPC, PCW y PC. Somos 117 socios en España, contactos con Inglaterra, Francia e Italia. Biblioteca con más de 2300 programas comerciales, revistas, chapas, posters gigantes, mapas, pokes y un super-carnet para nuestros socios. ¡¡Infórmate ya!! Escribir a Hunter Club Spain (frederick per gracia) Santa Ana, 9-1º-3º. Cerdanyola del Valles 08290 Barcelona.

Desearia contactar con usuarios del CPC 464 y 6128. Tengo muchos juegos. Interesados llamar al teléfono (947) 220009, o escribir a Roberto Ibeas. Las Candelas, 21. 09007 Burgos. Llamar de las 14,00 a las 15,00 horas.



# SUSCRIBETE A AMSTRAD ACCION Y ELIGE TU REGALO




Si no quieres recortar este boletín haz una copia a mano o a máquina y envíalo a:
AMSTRAD ACCION Apartado de Correos 81 BILBAO

NOMBRE: ..........

DOMICILIO: .......... CODIGO POSTAL ..........

LOCALIDAD .......... PROVINCIA: ..........

TELEFONO: .......... MODELO ORDENADOR: ..........

Deseo suscribirme a AMSTRAD ACCION en la modalidad que a continuación detallo:

- ☐ Por un año (11 números) .......... 3.000
- ☐ Por un año (11 números) + juego de regalo a elegir de la boutique (juegos CPC) .......... 3.850
- ☐ Por un año (11 números) + HACKER - DISC + DISC POKER .......... 4.500
- ☐ HACKER - DISC + DISC POKER.

Forma de pago:
- ☐ Mediante giro postal número ..........
- ☐ Mediante talón bancario a nombre de AMSTRAD ACCION.
- ☐ Contra reembolso del primer número (100 pesetas por gastos de envío).
- ☐ Tarjeta de crédito VISA

N.º de Tarjeta ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Fecha de caducidad ..........

(Si pago con tarjeta recibiré un n.º más gratis).

Firma

# CONTACTOS

Tu SUPEROCASION !! Vendo BARATISIMO el siguiente lote que tiene 7 meses: Amstrad CPC 6128 color con sus fundas, cassette de datos SONY modelo de alta velocidad, cintas originales de juegos, cajas de diskette de 3", unos 27 disquettes con más de 100 programas entre utilidades, profesionales y de juegos (Arkanoid, F.M.B., Aceps, etc.), 2 joysticks con su cable adaptador, libros de Amstrad, disquettes vírgenes, colecciones completas y encuadernadas hasta hoy de: Accion Amstrad, Amstrad User, Amstrad Semanal y Micromanía. Todo en perfecto estado. Para ponernos en contacto llamad al tfno: (972) 365460 entre las 2 y las 3 del mediodía o escribir a Fco. Moreno. Ctra. Blanes-Tossa, 33. Piso 5º-2º. Lloret de Mar. Gerona.

Cambio programas para el Amstrad CPC 464 en cinta. Poseo muchos juegos y también algunas utilidades. Entre los juegos poseo: Barbarian I-II, F. Martín Basket Master, Gauntlet, Mag-max, Saboteur II, Nemesis, Arkanoid,... Si os interesa escribid a: José Luis Arribas. Oporto, 5-9ºB. 08210 Ciudad Badia. Barcelona. O llamad por teléfono al (93) 7180622 por la mañana.

Si quieres intercambiar lo último en software, tanto en juegos como en utilidades, no pierdas el tiempo y escríbenos. Tenemos muchos programas hasta alcanzar una cifra de unos 400.No lo dudes y escríbenos a AMISOFT MOTRIL. San Fermín, 13. 18600 Motril (Granada).

Cambio programas (juegos y utilidades) en disco para los ordenadores CPC. Interesados escribir a: Neftali muñoz Herrera. Marina de Guerra, 22. 11500 Puerto de Sta. María. Cadiz. O llamar al Tfno. (956) 851389.

Vendo Amstrad CPC 6128. Nuevo con garantía. Regalo programas (Discology, DBase II, Placon, Tasword 128, etc... también juegos: Barbarian, Fernando Martín, etc...) Precio: 65.000 ptas. (93) 371 97 22. Preguntar por Dani. También cambio programas, juegos, gestión y utilidades.

Cambio todo tipo de juegos y utilidades. Interesados llamar al teléfono (958) 254369 de Granada. Preguntar por David. Intercambio preferiblemente con usuarios de Granada y alrededores. Sólo en disco. También estaría interesado en el programa TURBO-PASCAL.

Cambio por instrucciones y trucos de El Enigma de Aceps alguno de los siguientes programas: Discology, Handy Man, Transmat, DBAse II, Multiplan, Placon, Dr. Graph, AMX Page Maker, Wordstar, Tasprint, Tasword, Idiomas, etc. Preguntar por Hugo. Tfno. 225421. Cuenca. Hermanos Becerril, 15-4ºA. 16004.

Cambio programas de todo tipo. Ultimas novedades. escribir a Alberto Llongueras. Tavern, 49-3º-2º. 08006 (Barcelona). O llamar al (93) 2014661.

Cambio programas para el CPC-464 (cinta). Interesados escribir a: Bernard Peso. Santiago Rusiñol, 15 Atico 2º. 08911 Barcelona. O llamar al (93) 2295156. Tengo gran variedad. Prometo contestar.

Intercambio programas para CPC en disco. Escribir a Alberto Rodrigo. Sor Natividad, 12-4ºD. 48980 Santurce. Vizcaya. Enviar lista. Contesto a todos.

Compro impresora compatible CPC y ampliación de memoria DK'Tronics. mandar ofertas a Alberto Rodrigo. Sor Natividad, 12-4ºD. 48980 Santurce. Vizcaya

Por cambio de ordenador, vendo CPC 464, monitor color, impresora "Printer - 130 con cable de conexion, joystick "Canon VJ-200", Manuales, Libros de Basic y revistas Amstrad, programas y juegos como: Procesador de textos, Hoja de cálculo Ams-Cal, Tascopy, 3-D Voice Chess, Manic Miner, Decathlon, Dragontorc, Exploding Fist,.... Y 55 cassettes más con juegos y utilidades. Todo por 75.000 ptas. Interesados llamar al tfno. (93) 3382385 preguntar por Puri, si es posible a partir de las 19 horas.

Cambio juegos para el Amstrad CPC 464 cinta, los tengo buenos, además de algunas utilidades. También intercambio cargadores, pokes y trucos, tengo bastantes. No hace falta que los juegos sean las últimas novedades. Prometo contestar a todos. Seguro. Llamad al tfno. (911) 260335 o bien escribid a José González Iglesias. Avda. del Ferrocarril, 3-1ºD. Azuqueca de Henares. 19200 Guadalajara.

Intercambio y demás, programas para CPC. Muchos programas importados de Francia y Alemania. Mandad lista. Dirigirse interesados a: Agustín Sanabria. Jenaro Oraa, 32. 48980 Santurce. Vizcaya.



ACCION AMSTRAD
JUGADOR 1
CANASTA
TIME 3:55
LIVES BONUS SCORE HIGH
BARBARIAN
DISC POKER
&
HACKER-DISC
Las instrucciones se encuentran en el programa.
© AMSTRAD ACCION
¡¡LOS JUEGOS YA NO SON LO QUE ERAN!!
DISC POKER-HACKER DISC LOS DESTROZAN
SI QUIERES POKEAR FACILMENTE TODOS TUS PROGRAMAS NO DEJES ESCAPAR ESTA OCASION. ¡¡PIDENOSLO!!